



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE

SARAH PIMENTEL FERREIRA

**ANIMAÇÕES COMO TRADUTORAS DE CONTEXTOS SOCIOCULTURAIS:
UMA ANÁLISE DO FILME ROBÔS**

Brasília

2018

SARAH PIMENTEL FERREIRA

**ANIMAÇÕES COMO TRADUTORAS DE CONTEXTOS SOCIOCULTURAIS:
UMA ANÁLISE DO FILME ROBÔS**

Monografia apresentada ao Curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação Social da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharela em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. Alberto Marques Silva

Brasília

2018

SARAH PIMENTEL FERREIRA

ANIMAÇÕES COMO TRADUTORAS DE CONTEXTOS SOCIOCULTURAIS:
UMA ANÁLISE DO FILME ROBÔS

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Alberto Marques Silva
Orientador

Prof. Mauricio Gomes da Silva Fonteles
Examinador

Prof. Ciro Inácio Marcondes
Examinador

Prof. Luciano Mendes de Souza
Suplente

Brasília

2018

“Nossas dúvidas são traidoras e nos fazem perder o que, com frequência, poderíamos ganhar, por simples medo de arriscar”.

— William Shakespeare

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me dar forças e oportunidades de conquistar os meus sonhos mesmo nas horas mais difíceis. Em segundo lugar, aos meus pais e aos meus irmãos por terem me ajudado a chegar até aqui e por sempre terem me apoiado e cuidado de mim. Obrigada por terem compreendido essa última etapa, sem vocês eu não seria nada.

Obrigada a todos os meus amigos da graduação, que fizeram com que ela fosse mais tranquila e mais feliz. Sempre terei vocês comigo! A todos os meus outros amigos, meus sinceros agradecimentos, por terem me apoiado e me incentivado o tempo todo.

Obrigada a Doisnove, que me proporcionou muitas experiências, amigos e crescimento profissional. Digo que foi uma das melhores experiências que pude ter na graduação. Não poderia deixar de agradecer também à UnB, essa universidade maravilhosa que expandiu meus horizontes e me tornou uma pessoa melhor. A diversidade desse lugar me encanta e me deixa orgulhosa.

Também agradeço meu orientador Alberto, por ter aceitado me ajudar no trabalho mesmo não sendo relacionado com a sua área. Por mais professores que sejam assim, que se importem com os alunos e se disponibilizem para ajudá-los em momentos de dificuldades. Isso faz toda a diferença, obrigada.

RESUMO

Este trabalho faz uma análise do filme Robôs na intenção de identificar de que forma é possível construir e refletir contextos socioculturais dentro de uma animação infantil, sendo capaz de se comunicar também com o público adulto, a partir da relação com a suas próprias vivências e experiências sociais. Dessa forma, o estudo aborda um panorama a respeito dos Estudos Culturais e uma visão acerca das animações e das estruturas narrativas, visando identificar como se entende as questões socioculturais na sociedade e a maneira como elas podem ser observadas e construídas em um filme por meio de características narrativas. Se trata de uma análise fílmica com uma metodologia de categorização, responsável pela identificação de seis categorias socioculturais refletidas no filme, legitimando-se por meio de pesquisas bibliográficas e processos de inferências e subjetivações. As categorias analisadas, por meio da indicação de três características narrativas majoritariamente utilizadas para construção dos processos socioculturais do filme, resultam na identificação de diversos pontos sociais e culturais que fazem referência à nossa sociedade, como a capacidade de reflexão de estruturas hierárquicas e organizacionais, além de críticas sociais e ações cotidianas. O que também permitiu a possibilidade de reflexões sociais em relação ao tipo de sociedade existente, dominada por grandes mercados em um sistema capitalista voraz.

Palavras-chave: animações, Estudos Culturais, narratologia, Robôs.

ABSTRACT

This research analyses the movie *Robots* seeking to identify how it can construct and reflect social-cultural contexts into a children's animation film, being also able to communicate with the adult audience, based on the relation with their own living and social experiences. Thus, this study makes an overview about Cultural Studies, a full vision of the animations and the narrative structures, trying to identify how social-cultural issues are understood in the society and how they can be observed and developed in a film using narrative features. It comes from a film analyses with a categorization method, responsible for the detection of six social-cultural categories in the film, using bibliographical research and inference and subjectivation processes. The analysed categories, through the indication of three narrative features mostly used for the social-cultural construction in the film, show the identification of many social and cultural points that reflects our society, as the capacity of reveal hierarchic and organizational structures, beyond social critique and daily actions. That also contributes to the possibility to make social reflections about the kind of society we have, controlled by big markets into a greedy capitalism system.

Keywords: animations, Cultural Studies, narratology, *Robots*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Coleção de Primavera Grande Soldador	63
Figura 2 e 3 – Pôster Rock ‘Em Sock’ Em Robots/Jogo original	65
Figura 4 e 5 – Referência de O Mágico de Oz/ Cena original	65
Figura 6 e 7 – Referência Star Wars/Darth Vader	66
Figura 8 e 9 – Referência Cantando na Chuva/Cena original	66
Figura 10 – Sequência de estlios	67
Figura 11 – Manivela dançando Britney	68

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Categorização sociocultural e nível de análise	49
Quadro 2 – Classificação das categorias a partir das características teóricas	50

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 CONSTRUÇÕES SOCIOCULTURAIS	14
2.1 Sobre os Estudos Culturais e o Cinema	15
3 O CINEMA DE ANIMAÇÃO E AS NARRATIVAS	25
3.1 O legado Disney e a computação gráfica.....	29
3.2 Características de uma narratologia	32
3.2.1 Alimento aos anseios e desejos	37
3.2.2 As significações através de símbolos e metáforas	39
3.2.3 Elementos da estruturação da narrativa	40
3.2.4 Personagem	42
3.2.5 Tempo.....	43
3.2.6 Espaço.....	44
4 ANALISANDO ROBÔS	47
4.1 Metodologia.....	47
4.2 Objeto: panorama geral.....	50
5 ANÁLISE DAS CATEGORIAS SOCIOCULTURAIS	53
5.1 Estrutura Social.....	53
5.2 Crítica Social	60
5.3 Referência à outras obras	64
5.4 Metáforas e referências do cotidiano	69
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
REFERÊNCIAS.....	77
APÊNCIDE A – Descrição da história de Robôs	80

1 INTRODUÇÃO

O cinema compõe uma indústria do entretenimento que além de lucrativa, é extremamente importante socialmente. O gênero animação é relacionado, majoritariamente, aos filmes voltados ao público infantil. Entretanto, o que se pode perceber são diversas características de construções dos filmes de animação infantil que não limitam o processo de identificação apenas às crianças, permitindo a inserção de pontos que possibilitam a comunicação com o contexto do público adulto.

O desenvolvimento do cinema de animação, concentrado no século XX, acontece a partir da evolução de técnicas relacionadas ao cinema e que propiciam, ao longo do tempo, a constituição do cinema de animação. Mas ele não seria o que é hoje sem a união da arte e da técnica, pois, a técnica pela técnica não era capaz de tal construção. Com isso, a união entre técnica e arte garantiu a evolução do gênero, tendo em vista que era necessário muito mais do que instrumentos tecnológicos para solidificar a produção das animações. Grandes nomes, como Walt Disney, contribuíram para o aprimoramento e construção do que hoje é o cinema de animação. Ele foi uma das maiores figuras do meio, além de responsável pela industrialização da animação e criação de um enorme mercado.

A computação gráfica representou um grande marco na evolução da animação, no momento em que ampliou as possibilidades e perspectivas criativas, tornando a produção ainda mais complexa. Também foi ela que permitiu a criação dos modelos de animação 3D, criados a partir de computadores, em substituição ao modelo 2D tradicional, criado a partir de desenhos a mão. A grande sacada da animação era proporcionar a sensação de movimento, no intuito de conseguir ir além dos limites do cinema tradicional.

A partir da evolução das animações, as construções narrativas foram se tornando ainda mais elaboradas, compondo uma linguagem própria, composta de códigos e sistemas simbólicos capazes de expressar todo tipo de sentimento, emoção, cenários e contextos. Como forma de representação e influência social, a inserção de conteúdos que refletem nossos contextos socioculturais se mostra cada vez mais presente nas animações, produzindo narrativas complexas capazes de refletir na irre realidade da animação situações totalmente reais. Essa representação do real, experimentada através dos sonhos e das fantasias, é um dos recursos pelo qual

as animações conseguem transcrever, de uma forma mais oculta e criativa, as vivências sociais. Diversos filmes de animação exemplificam essa relação, mas o filme *Robôs* (2005), produzido pela Twentieth Century Fox Animation e pela Blue Sky Studios, com direção de Chris Wedge e co-direção do brasileiro Carlos Saldanha, foi o escolhido como objeto de análise desta pesquisa, no qual mostra a constituição de uma cidade de robôs, marcada por diversas construções sociais que convergem ao experimentado pela sociedade contemporânea.

O cinema de animação possibilita a inserção de uma categoria muito além do entretenimento, permitindo a construção de um meio que elabora visões de mundo e que também é elaborado pelas visões já existentes. Uma via de mão dupla, que garante diversos tipos de reflexões, por isso, é sempre motivo de análises e discussões. Com isso, entende-se que o estudo das animações, acerca da sua capacidade de tradução de contextos da realidade nos âmbitos sociais e culturais, pode ser de grande relevância para a comunicação e para a sociedade, a partir do momento em que se permite refletir a respeito de como ocorrem nossas construções sociais dentro dos cenários culturais e de um meio de comunicação, que permitem análises mais profundas e críticas do que se é espelhado pelos produtos culturais.

A escolha do objeto de análise também se justifica pela carência de estudos a respeito do filme, não sendo tão aclamado pelas discussões e análises como outras animações como *Toy Story* (Pixar, 1995) e *Shrek* (DreamWorks, 2001), por exemplo. Outro motivo de interesse para a pesquisa surgiu de uma apreciação pessoal por longas-metragens de animação. O filme *Robôs*, particularmente, fez parte de muitos momentos de divertimento quando criança e conforme fui crescendo continuei acompanhando os filmes de animação, as suas continuações, gostando ainda mais dos novos lançamentos e assistindo mais uma vez os repetidos. Hoje como adulta, entendo e aprecio a capacidade das animações em construir contextos no qual me identifico e vivencio na minha vida, sendo enriquecedor a possibilidade de suas histórias, mesmo as mais antigas, serem tão atuais e conseguirem representar o real de forma subjetiva e metafórica, porém trazendo grandes reflexões. Ao meu redor, no círculo familiar e de amigos, todos são consumidores de animações infantis de longa-metragem e se divertem tanto quanto as crianças, o que despertou ainda mais o interesse pelo assunto, tendo em vista que muitos adultos compartilham do mesmo sentimento em relação a esses filmes.

Para essa investigação o problema de pesquisa foi estabelecido a partir do questionamento: Como ocorre a tradução de contextos socioculturais na animação Robôs? Com isso, o objetivo geral é analisar a narrativa de Robôs e identificar como são construídos os contextos socioculturais capazes de se comunicar com o público adulto. Para o atingimento desse objetivo, define-se os seguintes objetivos específicos: conceituar o que são as construções socioculturais e a sua relação com o cinema; mapear a história da animação e a sua evolução; elencar as características de estruturação narrativa; criar uma categorização de análise da narrativa de Robôs que se refira a contextos socioculturais.

A estrutura da pesquisa se baseia em quatro principais capítulos. No primeiro é abordado uma conceituação sobre os Estudos Culturais e a construção cultural dentro da sociedade, a partir de uma correlação do cinema como prática social, com a conceituação de Cevalco (2003), Escosteguy (2010) e Turner (1997). Já no segundo capítulo, fala-se sobre o desenvolvimento do cinema de animação de modo a entender como a sua evolução garantiu uma complexidade narrativa, com características capazes de traduzir contextos que refletem a realidade e que permitem um processo de identificação dentro dos filmes de animação, a partir de Lucena Júnior (2005) e Nogueira (2010). Dessa maneira, a conceituação sobre narratologia e a sua estruturação também é feita nesse capítulo, para garantir um melhor entendimento sobre as construções narrativas, utilizando autores como Reis e Lopes (1988), Vanoye e Goliot-Lété (2011) e Martin (2003). O terceiro capítulo, já constituinte do processo de análise, aborda uma identificação metodológica das características narrativas capazes de envolver maiores possibilidades de reflexão cultural e social, visando uma categorização de análise de Robôs, que é realizada no último capítulo.

2 CONSTRUÇÕES SOCIOCULTURAIS

Os filmes não podem ser compreendidos quando desassociados da sociedade e dos seus setores de produção, pois, “um filme é um produto cultural inscrito em um determinado contexto sócio-histórico” (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2011, p.51). Também podem ser utilizados como recurso para análise de uma sociedade, pelo fato de oferecerem diversas reproduções e representações que se referem à realidade social (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2011). Além disso, possuem tanto a capacidade de representação da sociedade quanto a sua recusa, criando diferentes realidades e opondo-se ao que já é existente no mundo verdadeiro.

O texto fílmico também é entendido como um instrumento que vai além da simples narração, que se aproveita de vários contextos socioculturais e/ou históricos no qual está inserido, podendo remeter-se a momentos passados ou futuros, mas que sempre se relaciona com momentos vividos pela sociedade (FOSSATI, 2010). Mesmo a animação, que utiliza elementos visuais, imaginários e mágicos de caracterização infantil a partir de uma mistura da fantasia e do real, não necessariamente coerentes, mas que convida os espectadores para diversas interpretações simbólicas, é capaz de refletir construções culturais e sociais.

[...] A realidade incide na indústria do cinema, que desenha o mundo imaginário, espelhando mutuamente, o real e o fantástico. Nesse processo, imaginário e realidade fundem-se, confundem-se e mesclam-se através de uma relação de complementaridade (FOSSATI, 2010, p. 109).

Essa fusão do real e imaginário garante ao espectador um processo de identificação maior, tendo em vista o diálogo com outras narrativas e experiências onde cria-se uma teia de significados intertextuais, no qual é possível estabelecer códigos mais elaborados destinados a públicos específicos (GOMES; SANTOS, 2007), dotados de uma bagagem cultural particular.

A animação consegue trazer um lado de mais seriedade, possibilitando a reflexão acerca de temas e assuntos sérios (NOGUEIRA, 2010). Por vezes, a animação foi inserida em uma categoria inferior de arte por usar fantasias e uma construção imaginária diretamente relacionada ao público infantil, porém nunca deixou de refletir assuntos e críticas sociais importantes.

[...] Uma arte que toma para si um posicionamento muito claro em relação aos temas social, ética e politicamente mais prementes ou relevantes. [...] O

cinema de animação acabaria por assumir uma clara postura de denúncia e crítica, alinhando argumentos contra injustiças sociais ou violentações políticas – e não nos podemos esquecer que muita da animação que fez a história deste gênero cinematográfico se produziu sob a alçada de regimes totalitaristas (NOGUEIRA, 2010, p.114).

Essa visão traz para a animação, bem como para o objeto de estudo, a característica de um produto não apenas de simples entretenimento infantil, mas reflete a sua capacidade geradora da externalização de problemas e cenários construídos pela sociedade e entendidos como realidades sociais a partir das suas práticas e visões culturais.

A dedicação voltada ao entendimento das mudanças sociais e da sociedade, em conjunto com o conceito de cultura relacionado não apenas a artefatos e materiais físicos, mas também às práticas cotidianas e a produção de sentido (ESCOSTEGUY, 2010), se inicia com os Estudos Culturais na década de 50, na Inglaterra. A partir desse momento, houve uma ruptura nos estudos dos fenômenos sociais (CEVASCO, 2003) até então realizados e uma ênfase iniciada na relação entre contextos socioculturais e meios de comunicação de massa, não reduzindo-se apenas à conexão com o campo da comunicação.

2.1 Sobre os Estudos Culturais e o Cinema

A construção de sentido e reação a um produto comunicacional, como a animação, se relaciona à união de novos significados apresentados pela mensagem e os significados originais que a pessoa já possui, “é desta interação que dependem os efeitos da mensagem sobre o repertório global” (BORDENAVE, 1983, p.22). A assimilação e associação de novos significados depende da percepção de cada pessoa, levando em conta o seu repertório cultural, experiência social e conhecimento acerca da sociedade e dos seus contextos. “A criação de significados e valores é comum a todos, e suas realizações são parte de uma herança comum a todos” (CEVASCO, 2003, p.20). Esses significados e valores fazem parte das construções culturais, de dimensões globais e de dimensões particulares, presentes no repertório de cada pessoa. O sentido geral de cultura, relacionado ao “cultivo ativo da mente”, pode ser dividido em três significados: 1- “um estado mental desenvolvido” – como pessoa culta; 2- “os processos desse desenvolvimento – como em interesses culturais

e atividades culturais”; 3- “os meios desses processos – como em cultura considerada como as artes e o trabalho intelectual do homem” (WILLIAMS, 1992, p.11). Ainda se referindo à cultura como “um modo de vida global”, é possível perceber um conjunto de significações de fundamental importância, incluído em todos os aspectos sociais (WILLIAMS, 1992).

Cada cultura tem suas próprias e distintivas formas de classificar o mundo. É pela construção de sistemas classificatórios que a cultura nos propicia meios pelos quais podemos dar sentido ao mundo social e construir significados. Há, entre os membros de uma sociedade, um certo grau de consenso sobre como classificar as coisas a fim de manter uma ordem social (WOODWARD, 2009, p.41).

A cultura também é referenciada como “um processo dinâmico que produz os comportamentos, as práticas, as instituições e os significados que constituem nossa existência social” (TURNER, 1997, p.51). Conforme pretende-se evidenciar neste trabalho, ela “compreende os processos que dão sentido ao nosso modo de vida” (TURNER, 1997, p.51).

No intuito de entender a sociedade em um aspecto amplo, tendo em vista a produção cultural e a sua relação com mudanças sociais, há o aparecimento dos Estudos Culturais. O seu surgimento não se dá com a intenção de criar uma área específica e intencionada de estudo, mas surge a partir de mudanças nos contextos sociais e políticos vividos pela sociedade inglesa em 1950, “a partir da alteração de valores tradicionais da classe operária do pós-guerra” (ESCOSTEGUY, 2010, p.152), desvinculado de qualquer ligação acadêmica prévia. E mesmo a sua constituição ser caracterizada “pela falta de direções consagradas” (CEVASCO, 2003, p.60) e haver divergências em relação ao seu local de origem, os principais eixos temáticos se relacionavam com a sociedade moderna, as mudanças sociais e a cultura popular (ESCOSTEGUY, 2010).

Marcado pela criação do CCCS (*Centre of Contemporary Cultural Studies*) em Birmingham, na Inglaterra, os três principais protagonistas dos Estudos Culturais, a partir da publicação dos seus livros¹, foram Raymond Williams, Edward P. Thompson e Richard Hoggart. Mesmo possuindo divergências entre seus pontos de vistas, várias

¹ *Culture and Society* (Raymond Williams, 1958), *The Uses of Literacy* (Richard Hoggart, 1957) e *The Making of the English Working-class* (E.P. Thomson, 1963).

de suas visões acerca da relação entre sociedade, história e cultura eram compartilhadas (ESCOSTEGUY, 2010). O que os unia era uma

abordagem que insiste que analisando a cultura e a sociedade – as formas textuais e práticas documentadas de uma cultura – é possível reconstituir o padrão de comportamento e as constelações de ideias compartilhadas pelos homens e mulheres que produzem e consomem os textos e as práticas daquela sociedade” (STOREY, 2009, p. 37, tradução nossa).²

Os Estudos Culturais traziam uma crítica em relação ao que era considerado cultura, ampliando o seu significado e sua constituição do que seria fazer cultura e de quem a produzia, de forma a incluir toda uma sociedade marginalizada (classe trabalhadora) e dando ênfase a formas de cultura não tradicionais. Os estudos “construíram uma tendência importante da crítica cultural que questiona o estabelecimento de hierarquias entre formas e práticas culturais, estabelecidas a partir de oposições como cultura alta/baixa, superior/inferior” (ESCOSTEGUY, 2010, p.157).

De forma interdisciplinar, não envolvendo apenas o estudo sobre cultura, uma das proposições principais dos Estudos Culturais era a defesa da cultura popular e a criação de uma cultura comum, de forma a extinguir as diferenças sociais e culturais entre as classes, pois acreditava-se que “a cultura era produzida de forma mais abrangente do que pela elite social que se apropriava dela” (CEVASCO, 2003, p.51). Por não ser possível definir críticas e pensar a cultura de forma separada dos contextos sociais vividos na época, os Estudos Culturais podem ser entendidos tanto da visão política, “na tentativa de constituição de um projeto político”, quanto da visão teórica, “com a intenção de construir um novo campo de estudos” (ESCOSTEGUY, 2010, p.158), amparados pelo marxismo, estruturalismo, psicanálise e várias outras correntes.

Enquanto Cevasco (2003) identifica os Estudos Culturais como uma disciplina, Escosteguy (2010, p.159) diz que “não configuram uma disciplina, mas uma área onde diferentes disciplinas interatuam, visando o estudo de aspectos culturais da sociedade”. O fato do surgimento dos estudos terem sido atrelados à eclosão de movimentos sociais advindos de tensões políticas e teóricas da sociedade, marcado

² Texto original: “[...] an approach which insists that by analysing the culture of a society – the textual forms and documented practices of a culture – it is possible to reconstitute the patterned behaviour and constellations of ideas shared by the men and women who produce and consume the texts and practices of that society (STOREY, 2009, p.37).

ainda pela intensificação dos meios de comunicação de massa (CEVASCO, 2003), a coligação de diversas áreas fez-se necessária, pois as disciplinas que já existiam limitavam o espectro que se desejava abarcar.

No final dos anos 50, havia uma “disputa” entre a concepção de cultura de minoria e cultura popular. Williams argumentava que a cultura deveria ir muito além da elite que dominava e se apropriava dessa cultura, por isso pensava-se em uma cultura em comum, que abrangesse todos da sociedade (CEVASCO, 2003). Enquanto isso, a cultura de minoria defendia que uma elite treinada deveria ser a responsável pelas instituições culturais e que deveria ser mantida no berço do poder da alta cultura. Williams também acreditava que esse momento de transformações da sociedade era o ideal para se reavaliar a cultura e propor um conceito mais inclusivo, que abarcasse o potencial de mudança pelo qual estavam passando (CEVASCO, 2003).

“O discurso da cultura de minoria – o de um pequeno número de eleitos que detém o valor cultural – ainda pode ser escutado em certas posições contemporâneas” (CEVASCO, 2003, p.48). Atualmente, esse discurso de diferenciação cultural pode ser relacionado principalmente à separação de classes sociais. No qual pode-se observar, inclusive, no filme *Robôs*, uma separação de classes, tendo em vista a imposição consumista e ditatorial do antagonista Dom Aço que propõe a “eliminação” de todos os “fora de linha” – aqueles que não se encaixam no padrão imposto e que não possuem condições de adquirirem novas peças e usam as sobressalentes – e a exaltação de uma elite com peças novas e superiores às demais. Um padrão socialmente imposto que, uma minoria com mais condições acaba instituindo o que é socialmente aceito.

Por um lado, algumas versões dos Estudos Culturais “reduplicam as características do tempo na medida em que se apresentam como mais uma mercadoria, se oferecendo como uma forma diferente, cheia de novidades, de estudar cultura”, por outro, traz a comprovação da teoria “de que nenhuma hegemonia é capaz de exaurir todo o potencial do conhecimento, há trabalhos produtivos nas áreas de estudo abertas pela nova disciplina” (CEVASCO, 2003, p.166).

Essa última versão, aliada à concepção geral abordada nos estudos, de uma percepção crítica a respeito da formação cultural relacionada à sociedade, cuja ligação entre elas é capaz de promover discussões e até mesmo transformações sociais, atreladas fortemente às influências dos meios de comunicação e ao processo de identificação, é o que este trabalho entende como ideal para as análises e pontos

de vista acerca da correlação com os filmes de animação. Trazendo a compreensão de que apenas a partir dos Estudos Culturais foi dada plena importância à busca do entendimento sobre cultura e suas atribuições sociais, possibilitando as mais diversas reflexões acerca das construções sociais atuais.

Uma das visões contemporâneas dos Estudos Culturais, depois da expansão e internacionalização dos estudos, que busca entender o impacto social da concepção mercadológica dominante relacionada à formação da identidade, foi abordada por diversos autores, assim como a crítica Susan Willis, que visa entender como a abrangência mercadológica interfere e se insere na vida cotidiana (CEVASCO, 2003). “Nossas práticas sociais são moldadas pelas relações regidas por um sistema de produção que privilegia lucro em detrimento de valor humano” (CEVASCO, 2003, p.167), essa ideia é apenas parte de um grande processo de reflexão necessário para trazer transformações para a sociedade. Acredita-se que “os estudos culturais podem ter um grande futuro desde que mantenham sua conexão com um projeto político de mudança social” e que “a disciplina deve ter efeito prático, onde possa fazer diferença em termos de conscientização e ação política” (CEVASCO, 2003, p.156 e 158).

A noção crítica em relação à sociedade, aos valores éticos e morais, consumismo desenfreado e outros tipos de análises estão incluídas em uma gama de filmes e narrativas. A partir de construções sociais e simbólicas, a sociedade se cria e define suas concepções, capazes de serem expressadas em produtos comunicacionais. E atualmente a indústria capitalista, claramente experienciada, é foco de diversas abordagens narratológicas, trazendo um olhar crítico em relação ao modo de vida influenciado pelas grandes indústrias de produção em massa, a partir de uma construção social de que “ter é melhor que ser” e que “ter é sinônimo de felicidade”. Um exemplo disso é a animação *Wall-e* (2008), que mostra uma sociedade que precisou “se mudar” da Terra, pois os recursos naturais já haviam sido esgotados e as grandes quantidades de lixo criaram um ambiente inóspito. Narrativa essa que enfatiza críticas à sociedade de consumo, regida por grandes corporações e sem nenhum tipo de preocupação ambiental e sustentável para com o planeta.

O animador e ilustrador inglês Steve Cutts, conhecido pelo curta-metragem *Man* (2012)³ e pelas suas criações icônicas de críticas e denúncias a respeito da

³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdaICIU>>

sociedade de consumo, escravidão tecnológico, alienação e degradação ambiental, também traz em uma das suas animações mais recentes, o curta *Happiness* (2017)⁴, a avaliação do modelo de acúmulo de bens como significado de felicidade, vendida como uma mercadoria pelas grandes marcas, cujos meios de comunicação e publicidade inserem ideologias consumistas e uma busca constante pelo sucesso, que acaba resultando em consumir produtos como forma de alcançar a inalcançável felicidade. “O movimento que rege a organização de uma sociedade voltada para o lucro e para o consumo não deixa lugar para a convivência das diferenças” (CEVASCO, p.169). Essa questão também é abordada no curta *Happiness*, que mostra uma “sociedade de ratos”, onde são todos iguais e influenciados pela mesma construção social. A perda da identidade é evidente em um sistema que visa uma padronização cultural.

Esses e outros exemplos elucidam uma das visões de pesquisa dos Estudos Culturais contemporâneos citada acerca da sociedade capitalista e de produtos culturais e a sua influência na formação das identidades e práticas sociais. Esse sentido traz grande subsídio para reflexões acerca do uso de produtos de comunicação como objetos culturais, a fim de estabelecer conexões com a sua influência social, bem como com a sua capacidade de representação da sociedade, que são pontos bastante presentes nas questões apresentadas neste trabalho.

Pela variedade de objetos de pesquisa, o modelo político-teórico dos Estudos Culturais também perpassou pela diferença de gênero, apoiando-se no feminismo como característica de “resistência” a partir dos anos 70, com o surgimento de subculturas. Logo nos anos 80, o interesse é ligado ao lado identitário, focando na construção da identidade social, além da criação de novas formas de analisar os meios de comunicação e a ampla investigação sobre a recepção da audiência nos anos 90 (ESCOSTEGUY, 2010).

A finalidade é refletir sobre a comunicação mediática como clivagem dentro do amplo espectro proposto pelos Estudos Culturais. [...] no ponto de encontro destas duas frentes, meios de comunicação e Estudos Culturais, identifica-se uma forte inclinação em refletir sobre o papel dos meios de comunicação na constituição de identidades, sendo esta última a principal questão desse campo de estudo na atualidade (ESCOSTEGUY, 2010, p.167).

⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQeIUldk>>

De forma geral, mesmo transcorrendo por diversos temas relacionados com cultura, o principal eixo dos Estudos Culturais foram as discussões acerca dos produtos dos meios de comunicação de massa e da cultura popular. Analisando assim a capacidade de reprodução cultural e social contemporânea dos meios de comunicação de massa como influenciadores dos receptores. Levando em conta os largos processos de mercantilização e a inserção de novas “técnicas de marketing e de propaganda, parece certo que os produtos culturais e as mercadorias formem e informem certos aspectos da construção da identidade” (CEVASCO, 2003, p.165).

Meios de comunicação como instrumento capaz de formar a identidade cultural da sociedade, bem como refletir sua produção cultural, mostram-se como eixo de fundamental importância para análises acerca da sua influência social. É aí que entra o intuito desse trabalho em entender a correlação entre contextos socioculturais e as produções de animações de longa-metragem.

O estudo da vida cotidiana e das possibilidades de mudança em nossas relações com produtos pode permitir entender como as forças abstratas da história, regidas por um sistema que privilegia a produção, se manifestam em nosso modo de vida (CEVASCO, 2003, p.166).

Os meios de comunicação, em especial o cinema, são grandes disseminadores de conhecimento e uma ferramenta capaz de influenciar na formação de opiniões, “construção da realidade social e para a fixação de visões do mundo” (GOMES; SANTOS, 2007). O convívio social é regido por influências midiáticas que determinam o modo de viver, sendo que a construção de uma sociedade é solidificada a partir de uma base cultural composta de sistemas simbólicos, no qual a formação das identidades “adquirem sentido por meio da linguagem e dos sistemas simbólicos pelos quais elas são representadas” (WOODWARD, 2009, p.8 e p.10), desta forma a construção da identidade envolve o lado simbólico e o social ao mesmo tempo.

O conceito de representação envolve as ações de significação, bem como os conjuntos simbólicos, sendo que é a partir dos significados expressos pelas representações que conseguimos identificar quem somos e dar explicação às nossas ações. “Podemos inclusive sugerir que esses sistemas simbólicos tornam possível aquilo que somos e aquilo no qual podemos nos tornar” (WOODWARD, 2009, p.17).

As representações, como processo cultural, a partir do estabelecimento de identidades particulares e comuns e sistemas simbólicos, podem vir a responder questões como: “Quem sou eu? O que eu poderia ser? Quem eu quero ser?”

(WOODWARD, 2009, p.17). Dessa forma, é evidente o papel dos produtos de comunicação como fator determinante no processo de construção de identidades, a partir da representação daquilo que se exprime na sociedade, ou daquilo que poderia ser expresso.

Ademais, é possível postular que qualquer arte da representação (o cinema é uma arte da representação) gera produções simbólicas que exprimem mais ou menos diretamente, mais ou menos explicitamente, mais ou menos conscientemente, um (ou vários) ponto (s) de vista sobre o mundo real (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2011, p.57).

Os pontos de vista podem ser identificados a partir de categorias ideológicas, morais, espirituais e estéticas (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2011), trazendo assim diversas possibilidades de avaliações dos aspectos culturais a partir de suas produções simbólicas. Nesta pesquisa, alguns pontos do objeto de pesquisa ainda serão identificados e analisados como forma de detectar a reflexão dos contextos representados.

Como dito anteriormente, os filmes podem tanto representar a sociedade, quanto recusá-la, “reflexo ou recusa, o filme constitui um ponto de vista sobre este ou aquele aspecto do mundo que lhe é contemporâneo” (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2011, p.52). Essa percepção enfatiza a poderosa influência das narrativas na determinação de ideais e atribuições sociais (CEVASCO, 2003). A capacidade do filme em exprimir cenários sociais marca também o sentido de que o papel dos media é a mediação da realidade, sendo que o produto final não é a realidade em si, mas uma forma de construção dela, uma representação (BORDENAVE, 1983). “[...] O filme preenche uma função na sociedade que o produz: testemunha o real, tenta agir nas representações e mentalidades, regula as tensões ou faz com que sejam esquecidas” (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2011, p.55).

As representações ainda envolvem questões associadas ao seu poder, como o porquê da preferência de alguns significados ao invés de outros, tendo em vista que “todas as práticas de significação que produzem significados envolvem relações de poder, incluindo o poder para definir quem é incluído e quem é excluído” (WOODWARD, 2009, p.18). Esse poder é ditado pelas construções sociais, que envolvem, fielmente, os meios de comunicação. De toda forma, o poder de influência dos media se legitima a partir do momento que fornecem imagens com as quais os consumidores podem se identificar. A ideia de identificação é entendida como a maneira de se identificar com os outros, a partir de um sentimento de ausência (da

diferença ou da separação) ou da sensação de igualdade (WOODWARD, 2009). Ao falar da relação entre identificação e Estudos Culturais, o resgate do estudo é feito a partir da teoria do cinema:

O conceito de identificação tem sido retomado, nos Estudos Culturais, mais especificamente na teoria do cinema, para explicar a forte ativação de desejos inconscientes relativamente a pessoas ou a imagens, fazendo com que seja possível nos vermos na imagem ou na personagem apresentada na tela. Diferentes significados são produzidos por diferentes sistemas simbólicos, mas esses significados são contestados e cambiantes (WOODWARD, 2009, p.18).

A multidisciplinaridade dos Estudos Culturais também se insere no início dos estudos sobre o cinema, ele não é “nem mesmo o alvo final da pesquisa, mas parte de um argumento mais amplo sobre a representação”, que resulta em diversas abordagens que acabam não se restringindo apenas à análise do cinema (TURNER, 1997, p.48). E de modo a entender melhor a forma com que o cinema se insere nos sistemas culturais, foi preciso estudá-lo como meio capaz de construir e refletir significados culturais.

O cinema era estudado como um produto cultural e como prática social, valioso tanto por si mesmo como pelo que poderia nos revelar dos sistemas e processos culturais. Ironicamente, essa inclusão do cinema na cultura – de certa forma uma redução de sua importância como prática – resultou numa maior compreensão de sua especificidade como meio de comunicação (TURNER, 1997, p.49).

O cinema, como meio de representar significações importantes ao público, gerando assim sua identificação, também é importante fonte de prazer. Isso é possível a partir de diversas relações, “entre a imagem e o espectador, a indústria e o público, a narrativa e a cultura, a forma e a ideologia” (TURNER, 1997, p.49). Tendo em vista ainda que o público pode se identificar não somente com as personagens principais, porém com diversos personagens em momentos específicos durante a narrativa, “esta é uma consequência de ver a tela como se fosse, em alguns aspectos, um espelho de nós mesmo e do nosso mundo” (TURNER, 1997, p.115).

Como opções à visão de reflexão da sociedade, surgem disciplinas “como a linguística estrutural, antropologia estrutural, teoria literária e teorias marxista da ideologia” (TURNER, 1997, p.128), que contribuem para enfatizar a relação cinema e cultura em um aspecto mais amplo, envolvendo a relação das representações a partir de qualquer produto com a sua forma de cultura. Também se enfatiza que o cinema não seria um refletor da realidade, mas assim como todos os outros meios de

representação, ele é capaz de criar e recriar suas percepções de realidade utilizando códigos, ideologias, mitos e outras características (TURNER, 1997).

Assim como o cinema atua sobre os sistemas de significado da cultura – para renová-los, reproduzi-los ou analisá-los –, também é produzido por esses sistemas de significação. [...] O cineasta usa os repertórios e convenções representacionais disponíveis na cultura a fim de fazer algo diferente mas familiar, novo mas genérico, individual mas representativo (TURNER, 1997, p.129).

Entende-se, portanto, que os meios de comunicação, mais especificamente o cinema, podem ser compreendidos como produtos culturais, que a partir da construção de redes de significação, são capazes tanto de produzir quanto reproduzir significados culturais, com o poder refletor e formador de construções socioculturais. Inclui ainda os processos de representação e identificação, que visam tornar o produto mais próximo do seu público, garantindo a sua efetividade como fundamental fator para o estabelecimento de identidades, alicerçado, inicialmente, no pluralista Estudos Culturais.

A partir de uma gama de significações e da linguagem – responsável pela nossa internalização dos “sistemas de valores que estruturam nossa vida” (TURNER, 1997, p.52) –, as narrativas podem exprimir características dominantes da cultura, como crenças e alguns valores. Dessa forma, é possível “considerar a compreensão do cinema como uma investigação não só de um meio de comunicação expressivo e representacional, mas também das atuações da cultura e da ideologia” (TURNER, 1997, p.170). O cinema de animação, como integrante da indústria cinematográfica, composto por configurações específicas, inclui-se dentro dos espectros entendidos como característica do cinema como uma prática social e cultural já enfatizados até agora.

3 O CINEMA DE ANIMAÇÃO E AS NARRATIVAS

A criação do cinema de animação se deu, paralelamente, às evoluções técnicas decorrentes de inovações de diversos pioneiros, garantindo assim uma integração entre a arte e a técnica, na qual se fundamenta. Uma gama de aparelhos ópticos começam a ser criados no século XIX e com isso trazem novos olhares, cujas compreensões e intuits principais se referiam à simulação e à análise do movimento (NOGUEIRA, 2010). A união da técnica e da estética, relacionadas ao processo de constituição da animação, envolvem uma ligação dependente uma da outra, resultando nas possibilidades de evolução dos processos plásticos e garantindo muito proveito para a arte, que por sua vez, viabiliza a atuação no desenvolvimento do nosso equilíbrio interno, “pois precisamos recriar o mundo como uma forma de compensação aos rigores da experiência no ambiente” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p.17). Nesse ponto de vista, os símbolos da arte auxiliam a comunicação de alguns impulsos e valores sociais, como emoções, desejos e amor, que acabam nos distinguindo dos outros animais (LUCENA, 2005).

A palavra “animação”, e outras a ela relacionadas, deriva do verbo latino *animare* (“dar a vida”) e só veio ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX. Portanto, a despeito de estar inserida no conjunto das artes visuais, a animação tem no “movimento” sua essência (LUCENA JÚNIOR, 2005, p.17).

Essa essência, resultante do desenvolvimento de diversos aparelhos ópticos, que iniciaram a sua experimentação devido às constantes inovações científicas da época, já começam a trazer alguns dos princípios da animação. Entretanto, é apenas com o cinematógrafo⁵, criado pelos irmãos Lumière no final do século XIX, “que as condições para o surgimento do cinema de animação como o conhecemos estão criadas” (NOGUEIRA, 2010, p.65). O recurso de expressão visual do cinema abriu um leque diverso para que os artistas engajados nas evoluções do mundo pudessem atrair públicos que também se interessavam pelos avanços tecnológicos da época. A imaginação popular agora era envolvida pelos mais diversos experimentos e técnicas apresentadas como novidade. Esse momento, propício ao uso da fantasia,

⁵ O cinematógrafo foi um equipamento utilizado tanto para filmagens quanto projeções, sendo o responsável pela primeira “exibição de fotografia animadas”, realizada pelos irmãos Lumière, em 1895, os pioneiros na projeção de filmes (LUCENA JÚNIOR, 2005, p.40).

desencadeou a percepção de que a arte do cinema “estava em trapacear com a realidade (agora tão facilmente captada), na qual a manipulação do tempo encerrava seu grande segredo” (LUCENA JÚNIOR, 2010, p.41). O processo criado para esse feito foi a “substituição por parada de ação”, que consistia na pausa de uma gravação para que algum objeto fosse modificado no mesmo enquadramento, trazendo a ilusão de aparecimento e desaparecimento de objetos.

Esse processo (o primeiro passo para a verdadeira técnica da animação) vai dar origem a um gênero de filme que se confunde com a própria natureza do cinema como espetáculo potencialmente ilusionista: o *trickfilm* (filme de feitos), do qual o cineasta francês George Méliès foi o grande precursor (LUCENA JÚNIOR, 2010, p.41).

George Méliès, também chamado de mago dos efeitos visuais, ainda foi responsável pela criação de soluções futuramente usadas na cinematografia e também na animação, como o *stop-motion*. Além disso, o seu encanto com o ilusionismo e o fantástico, aliado à sua aplicação nas tecnologias cinematográficas, o torna uma grande referência ao se tratar de animação (NOGUEIRA, 2010). Ele entendia que o cinema era envolto de magia e, portanto, utilizava diversos truques que tinha acesso. A performance de seus filmes ficou muito conhecida e acabou chamando a atenção de diversos públicos na Europa e Estados Unidos, também chegando a ser investigados fotograma por fotograma para se tentar identificar a execução “mágica” dos seus truques. “Só após a compreensão desse processo, a história dos desenhos animados pôde começar” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p.41).

Mesmo com grande notoriedade técnica na área, Méliès não era de fato um animador, cabendo ao ilustrador James Stuart Blackton a criação do primeiro filme totalmente animado, *Humorous Phases of Funny Faces*, no ano de 1906. Importante enfatizar que a história da animação não se dá de forma única e linear em apenas um local. Os EUA e a Europa acompanhavam, ao mesmo tempo, evoluções técnicas e plásticas da animação, no qual diversos realizadores investiam nessa forma de expressão.

A ênfase em outros nomes precursores da animação também precisa ser dada, como o norte-americano e ilustrador Winsor McCay, responsável pelas obras *Little Nemo in Slumberland* (1911), *Story of a mosquito* (1912), bem como *The Sinking of the Lusitania* (1918), um filme a respeito do naufrágio do barco Lusitania, cujas características são de concepção documentarista e realista (NOGUEIRA, 2010). Um dos pontos essenciais da contribuição de McCay para a animação foi a inserção de

personalidade e características às personagens, o que garantiu uma “lógica de antropomorfização que determinaria em grande medida o sucesso da animação” (NOGUEIRA, 2010, p.67), principalmente com Walt Disney. A inclusão dos sonhos e fantasia em suas animações trouxeram uma nova percepção para as artes visuais, no qual o público começou a notar que “a animação não se tratava de uma categoria de *trickfilm*, mas um tipo de arte com características próprias (um filme composto de desenhos)” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p.56), e nisto foi criando sua própria e distinta linguagem.

Afirma-se que o estilo documentarista, inaugurado com a obra dos irmãos Lumière, “mais ligada ao registro do cotidiano e do prosaico, da realidade como ela se oferece, estaria manifestamente ausente durante um extensíssimo período do cinema de animação” (NOGUEIRA, 2010, p.66). A introdução desse estilo na animação começaria a ser introduzida apenas no século XX, apesar de algumas exceções, como o filme de McCay. A grande independência criativa da animação a fez constantemente ser associada com temas fantasiosos, sonhos e várias abstrações imaginativas, o que causou uma noção de afastamento da realidade. Dessa forma, a animação teria passado a coexistir com a ideia de irrealidade - diferentemente do cinema convencional, no qual sua principal característica seria a apresentação do real – e de alteração dos processos já estabelecidos do mundo, desafiando as leis da física, das concepções culturais e fatores éticos (NOGUEIRA, 2010).

Se assumirmos esta dispensa dos princípios realistas do registro fotográfico próprios do cinema mais convencional, podemos então admitir que a animação se aproxima da ideia de ficção total, isto é, da capacidade de dar vida a seres e mundos puramente imaginários (NOGUEIRA, 2010, p.60).

Entretanto, essa ideia é um registro inicial da sua concepção, pois ao se comparar com o cinema convencional, a animação, de fato, representaria uma ideia de irrealidade, tendo em vista a sua liberdade criativa e a capacidade de “dar vida” a qualquer coisa, o que não é possível de ser visto no cinema comum. Acostumados com a exibição da realidade como ela é, a animação trouxe outra visão ao “dar asas” à criatividade. De toda maneira, ela seria uma “ótima forma de conhecimento do humano”, pois possibilita a expressão do comportamento mental humano: “ideias, seres e objetos que se transformam em algo completamente diferente, por vezes de uma forma quase indetectável” (NOGUEIRA, 2010, p.60-61). Ao longo do tempo, o desenvolvimento dos diversos princípios técnicos-estilísticos foi trazendo para a

animação a capacidade de produções realistas ou caricaturais, complexas ou simplistas, cômicas ou mecânicas (NOGUEIRA, 2010), o que instiga a investigação acerca das novas construções complexas das narrativas de animações infantis.

Apesar da sensação de irreabilidade que inevitavelmente convoca (e da correspondente proximidades abstração pictórica), a animação perseguiu insistentemente, em diversos casos, uma fiel reprodução do real – fosse ao nível dos movimentos, das expressões, dos comportamentos ou das aparências, por exemplo (NOGUEIRA, 2010, p.95).

Na concepção de Miranda (1971), o cinema de animação jamais iria representar a realidade, garantindo essa característica apenas para o cinema tradicional. Mantendo o exagero e a distorção como as suas principais características, a animação se conservaria dentro dos princípios da irreabilidade e subjetividade apenas. Concorde-se que a capacidade da animação em exprimir características subjetivas e irreais faz parte das suas eficiências criativas, trazendo a fantasia como sua forma de legitimação, entretanto, como já elucidado, as possibilidades técnicas e narrativas – como será abordado mais à frente – evoluem a produção das animações.

Eram grandes os desafios para os precursores, pois além do desenvolvimento da animação em pleno andamento, também era preciso ganhar prestígio e espaço no mercado. Dessa forma, começam a surgir os estúdios de animação para produções em larga escala nos Estados Unidos, visando uma produção mais rápida, eficiente e com menos custos. Um dos importantes responsáveis por esse início da industrialização da animação foi John Randolph Bray, que implementou um novo sistema de organização da produção dos filmes de animação com uma linha de montagem específica, além de ter reduzido a quantidade de cenários desenhados numa mesma animação, apenas imprimindo o cenário nas próprias folhas em que as personagens seriam feitas (LUCENA JÚNIOR, 2005).

Em subsequência, temos outro nome de fundamental importância, o animador Earl Hurd, cuja invenção transformou de forma impactante o modo de se fazer animação, tornando-se padrão, na então oficial, indústria de animação. “Foi a maior contribuição técnica para a animação tradicional até o advento da computação gráfica: o desenho sobre folhas de celuloide transparente” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p.66), ou também conhecido como acetato, que funciona como camadas e facilita o movimento dos desenhos. Além de Hurd, os irmãos Fleischer, famosos pelos desenhos do

Popeye e Betty Boop, contribuíram com a invenção da rotoescopia⁶, em 1915, trazendo um aporte significativo para animação enquanto arte.

3.1 O legado Disney e a computação gráfica

Apesar de todos esses nomes terem marcado a história da animação, além de outros, é claro, o nome mais icônico e importante nessa história é Walt Disney, que trouxe uma perspectiva disruptiva à construção das animações. A sua produção e do seu estúdio foi baseada numa produção industrial muito similar com a dos estúdios de Hollywood, “com os quais viria a rivalizar quer criativa quer tecnológica e comercialmente” (NOGUEIRA, 2010, p.67). A estética Disney se tornou grande referência, estando, por vários anos, na linha de ligação do que seria o cinema de animação, rompendo com todas as estruturas anteriores. A sua procura pela “ilusão da vida” através da animação se traduz numa busca constante pelo realismo, passando “não só pela verossimilhança narrativa, como pela credibilidade dos movimentos das personagens e da motivação destas”, utilizando essa ideia de realismo, principalmente, no que era desenvolvido pelas ações das personagens (NOGUEIRA, 2010, p.68).

Inaugurando o grande marco da Disney, a criação do primeiro longa-metragem *Branca de Neve e os sete anões* (1938) marcou não somente a história da animação ou do cinema, mas se tornou uma referência que transcende a arte, dando início também a chamada “Era de Ouro” da animação. O impressionante conjunto de elementos do filme causou grande comoção e deixou todos impressionados com tamanha façanha. A Disney também foi responsável pelo fortalecimento da animação como arte, tornando-a reconhecida pelo seu poder de entretenimento e expressão (LUCENA JÚNIOR, 2005).

Até hoje, ninguém jamais se desvencilhou inteiramente dos conceitos artísticos introduzidos por Disney na animação. E é possível que, até onde possamos projetar a evolução da cultura humana, tão cedo isso não sofra alterações fundamentais – simplesmente porque se baseiam em firmes

⁶ A rotoescopia se trata de uma técnica para conseguir adquirir movimentos mais reais nos desenhos, no qual utilizava-se de imagens reais projetadas frame a frame para se conseguir desenhar movimentos mais fluidos (LUCENA JÚNIOR, 2005).

noções biológicas e culturais que estão muito além de modismos formais (LUCENA JÚNIOR, 2005, p.120).

Foi com a Disney que o foco da animação começou a ser associado ao público infantil, a partir do seu “estilo Disney”. Até então, as animações não tinham essa associação tão direta, sendo que as iniciais eram destinadas, de fato, ao público adulto, devido também aos seus processos de experimentação. Inicialmente, os contos de fadas – no qual diversos filmes de animação fazem referência – também eram destinados ao público adulto. Nesse sentido, foi-se estabelecido no mundo das animações e desenhos animados, a vertente Disney, voltada ao universo infantil, com uma pegada de otimismo, e a vertente das animações experimentais modernas, que se diz voltada ao público mais adulto, com apelo questionador (MIRANDA, 1971). Algumas dessas produções que vão surgindo, paralelamente à Disney, trazem várias outras técnicas e estilos, alguns até mesmo em contraposição à produção realizada pela Disney. Diversos outros estúdios vão se estabelecendo nesse mercado.

Entretanto, o grande poder da indústria Disney não garantia tanto espaço às demais produções. Com isso, a categorização enraizada por ela trouxe, por muito tempo, a ideia que o cinema de animação era uma arte que devia se voltar, quase exclusivamente, ao público infantil. Sabe-se que o universo infantil permite uma grande exploração da animação, porém, também sabemos que não é o único universo com essa possibilidade (MIRANDA, 1971). O que se pode perceber hoje é uma disseminação e heterogeneização dos públicos, acrescentando mais categorias de telespectadores nesse gênero fílmico. Numa entrevista realizada em 2011 com Carlos Saldanha⁷, co-diretor do objeto de pesquisa, ele enfatiza que para se atingir um público grande no mundo é preciso fazer um filme para todos, ou seja, que consiga instigar tanto o adulto quanto a criança. Comenta ainda que esse é o tipo de filme que gosta de fazer, “um filme para todo mundo”, de forma que consiga incluir momentos que fiquem um pouquinho para cada público, como uma piada mais adulta, que é ao mesmo tempo inocente, no qual às vezes a criança não entende, mas o adulto entende.

O próximo passo dado na história da animação foi o aparecimento da computação gráfica, nos anos 1960, que veio contribuir para a transformação do

⁷ Entrevista realizada pelo Metrópolis, em 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/7w9MbY>>. Acesso em 21 de setembro de 2018.

processo de produção, garantindo a evolução do modelo tradicional de desenhos à mão, para modelos executados por meio de computadores. O que trouxe ainda uma capacidade maior de exploração de novas técnicas e novas experiências sensoriais a partir das imagens.

Entre as décadas de 60 e 80, a inclusão dos computadores na produção das animações garantiu diversas produções e feitos marcantes. Entretanto, foi a década de 90 que trouxe as mudanças mais significativas, com a Disney e a Pixar – um dos mais prestigiados estúdios de animações atuais – utilizando cada vez mais a tecnologia dos computadores, a disposição da até então animação tradicional. Mas em 1996 surge a animação *Toy Story*, que foi a primeira longa-metragem desenvolvida totalmente no computador pela Pixar, tornando-se uma referência da animação contemporânea. A tecnologia garantiu que a computação gráfica se tornasse um grande instrumento artístico, capaz de realizar todo tipo de animação até os dias de hoje.

Não somente as inovações tecnológicas contribuíram para o aprimoramento das técnicas de animação, como também a estruturação de novas linguagens, a partir de estruturas compostas por diversos tipos de códigos visuais, verbais e sonoros, a animação foi construindo sua própria linguagem (GOMES; SANTOS, 2007). Além disso, as narrativas foram se tornando cada vez mais elaboradas e multifacetadas, incluindo diversas formas de se comunicar com vários públicos, através do uso de metáforas, referências, ironia e sátiras. Não é apenas entretenimento mais, diversas animações atuais são envoltas em um pacote de valores morais inseridos em suas histórias. Tendo em vista que diversas pesquisas, relacionando o público infanto-juvenil, principal foco dos filmes animados, com o consumo de mídias e a sua educação, mostram a influência que os produtos mediáticos podem ter na sua formação social. Por isso, seria de fundamental importância que esses produtos fossem capazes de refletir questões que ajudem no seu desenvolvimento e percepção acerca do mundo à sua volta.

É nesse ponto que se visa chegar, a perspectiva de que o cinema de animação contemporâneo vai incorporando na sua concepção uma complexidade nas construções dos filmes, através de personagens com encenações mais vívidas e cheia de detalhes, envoltos em uma sedução e um processo de identificação que conquista o telespectador. Sendo capaz de, por meio de construções simbólicas, a partir de uma base cultural social, apresentar e representar o que se observa na

sociedade, atuando como um disseminador e formador de conhecimento e visões sobre o mundo. Podendo ainda trazer questões para discussões, com efeitos práticos de conscientização, expondo as suas possibilidades multifacetadas de construção de diferentes contextos capazes de atrair os mais diversos públicos – não somente as crianças – a partir da constituição de estratégias narrativas.

3.2 Características de uma narratologia

A narração se refere ao ato de contar uma história, trazer à tona algum acontecimento, sendo ele verdadeiro ou não, estruturando um agrupamento de situações. É através da narrativa que a construção de uma história se torna possível, tendo em vista que a história por si só não existe (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2011). As narrativas se inserem nos mais diversos gêneros, como mitos, fábulas, contos, cinema e drama, bem como um resumo simples até um roteiro mais elaborado. Além disso, “a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade” (BARTHES, 1973, p.19). Esse ato de contar histórias é intrínseco à nossa cultura e se envolve em toda a sua formação. A sua sustentação é feita por diversos fatores, dentre eles as linguagens orais, escrita, gestos, imagens ou as suas combinações (BARTHES, 1973).

Os primeiros interesses no cinema, voltados à área semiológica, dizem respeito a critérios narrativos (GAUDREAU; JOST, 2009). Nesse sentido, o surgimento da narratologia se inicia nos anos 1960, com a contribuição do estruturalismo⁸ francês, a partir de Claude Lévy-Strauss e outros autores como Todorov, Metz e Roland Barthes. Estabelecendo a narratologia como uma área que busca identificar as similaridades dos textos narrativos e as suas diferenças. Além de ser “centrada na narrativa como modo de representação literária e não literária, bem como na análise dos textos

⁸ O estruturalismo, como uma corrente de pensamento, insere nas ciências humanas a consideração de um “determinado objeto (um enunciado linguístico, um mito, as relações de parentesco numa comunidade, etc.) como um conjunto formado de elementos e procura definir as relações entre esses elementos num modelo” (PINTO, 1973, p.8). Elementos no qual devem ser compreendidos de forma ampla, a partir de uma estrutura considerada geral. No cinema, o estruturalismo o associa com a cultura no qual faz parte, proporcionando a ele uma classificação como um agrupamento de linguagens, capaz de produzir diversas significações (TURNER, 1993).

narrativos, e recorrendo, para tal, às orientações teóricas e epistemológicas da teoria semiótica” (REIS; LOPES, 1988, p.79). Pela influência estruturalista, busca esquematizar a estrutura de códigos, conduzida por regras que os diferenciam de outros textos. É, além de tudo, uma forma de indicar o funcionamento narrativo, através da identificação de componentes estruturais formados por códigos e signos. O foco da narratologia não é apenas textos literários, mas abarca uma gama de práticas narrativas, como o cinema e histórias em quadrinhos, não se restringindo apenas a textos verbais.

É em conexão direta com este vasto leque de possibilidades de seleção de códigos e signos narrativos que se define uma certa estratégia narrativa, assim se sugerindo um fato indesmentível: que a índole dinâmica que preside a todo o processo narrativo redunda em uma outra dinâmica, que é a da ação exercida sobre o receptor (REIS; LOPES, 1988, p.68).

De modo concomitante, o trabalho do folclorista russo Vladimir Propp, “Morfologia do conto” (1928), e de outros formalistas russos também contribuíram para a introdução aos estudos narratológicos. Propp inicia a análise estrutural da narrativa a partir da constituição de um modelo de funções, criado diante da análise de diversos contos populares russos, constatando que “todos eles podiam ser analisados como diferentes atualizações discursivas de um esquema sequencial formado por 31 categorias invariantes, as funções” (REIS; LOPES, 1988, p.37). Essas funções representam um conjunto de aspectos que compõem a formação da narrativa, de forma fixa e segundo uma ordem temporalmente ajustada, estabelecendo aos contos maravilhosos uma estrutura específica e unificada, capaz de generalizar os aspectos formadores do tipo de narrativa delimitada, de modo a demonstrar as características comuns encontradas e demarcadas. Por esse motivo, e pela similaridade dos contos analisados, que gerou uma restrição analítica, não foi possível estabelecer uma única composição estrutural adequada a todas as narrativas. Mas o marco das constatações do seu trabalho progrediu o interesse na identificação de “um plano de organização global da narrativa” (REIS; LOPES, 1988, p.37).

Propp atribui essas funções aos personagens, ressaltando que, ao longo dos contos estudados, essas ações identificadas não mudam, o que mudam são apenas os personagens, atribuindo assim “ações iguais a personagens diferentes” (PROPP, 2001, p.16). Por isso, as 31 funções identificadas nas narrativas dos contos dizem respeito a ações dos personagens, no qual as partes se relacionam entre si e com o todo, caracterizando o resultado de uma morfologia. As funções apresentadas são:

1. Um dos membros da família sai de casa (afastamento/ausência);
2. Impõe-se ao herói uma proibição (proibição);
3. A proibição é transgredida (transgressão);
4. O antagonista procura obter uma informação (interrogatório);
5. O antagonista recebe informações sobre a sua vítima (informação);
6. O antagonista tenta ludibriar sua vítima para apoderar-se dela ou de seus bens (ardil);
7. A vítima se deixa enganar, ajudando assim, involuntariamente, seu inimigo (cumplicidade);
8. O antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família (dano) / Falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo (carência);
9. É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir (mediação, momento de conexão, pedido);
10. O herói-buscador aceita ou decide reagir (início da reação);
11. O herói deixa a casa (partida);
12. O herói é submetido a uma prova, a um questionário, a um ataque etc., que o preparam para receber um meio ou um auxiliar mágico (primeira função do doador);
13. O herói reage diante das ações do futuro doador (reação do herói);
14. O meio mágico passa para as mãos do herói (fornecimento – recepção do meio mágico);
15. O herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura (deslocamento no espaço entre dois reinos, viagem, com um guia);
16. O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto (combate);
17. O herói é marcado (marca, estigma);
18. O antagonista é vencido (vitória);
19. O dano inicial ou a carência são reparados (reparação de dano ou carência);
20. Regresso do herói (regresso);
21. O herói sofre perseguição (perseguição);
22. O herói é salvo da perseguição (salvamento, resgate);
23. O herói chega incógnito à sua casa ou a outro país (chegada, incógnito);
24. Um falso herói apresenta pretensões infundadas (pretensões infundadas);
25. É proposta ao herói uma tarefa difícil (tarefa difícil);

- 26. A tarefa é realizada (realização);
- 27. O herói é reconhecido (reconhecimento);
- 28. O falso herói ou antagonista ou malfeitor é desmascarado (desmascaramento);
- 29. O herói recebe nova aparência (transfiguração);
- 30. O inimigo é castigado (castigo, punição);
- 31. O herói se casa e sobre ao trono (casamento);

Conclui-se dessas percepções gerais que, por mais que o número de funções seja limitado, o corpus analisado e diversos outros contos de outras localidades assumem a postura delimitada dentro dessas funções. Além disso, cada função é dependente da outra e não excluem umas às outras, pertencendo assim à mesma linha construtiva (PROPP, 2001).

Os filmes de animação assemelham-se aos contos de fadas, tendo em vista a sua ênfase no maravilhoso, na imaginação e nos sonhos. Esses contos possuem a capacidade de apresentar “possibilidades próprias de um mundo encantado, onde a vida vence a morte e a tristeza, reinando, finalmente, a paz, a ordem e a felicidade eterna” (FOSSATI, 2010, p.102), trazendo também perspectivas de reflexão acerca do psicológico humano, através das composições dos personagens e dos enredos.

Distintas personalidades vão compondo o enredo das narrativas. Integrados por um lastro de valores próprio a cada um, os personagens permitem que o espectador contemple distintas possibilidades do humano. Impregnado de percepções, reações e sentimentos, o receptor participa, dando significados às imagens encarnadas por valores e simbolismos. O conjunto cênico favorece uma variedade de possibilidades interpretativas que se atrelam às impressões – ódio, simpatia, repugnância, aprovação, desaprovação e ternura - daquele que aprecia. A maneira como os acontecimentos são apresentados nas histórias interfere no sentido e na significação emocional emergentes (FOSSATI, 2010, p.107).

Nesse contexto, instaura-se no imaginário narrativo um padrão, no qual o sujeito principal (geralmente o herói) busca a resolução de contratempos e a conquista de seus objetivos. Essa característica, marcada pela jornada do herói, estabelece o “impulso de um sujeito em direção a um objeto, nos conflitos entre o Desejo e a Lei” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2011, p.107). Isso garante um modelo de identificação para o espectador, que de forma involuntária, consegue reconhecer o tipo de construção a partir da semelhança com os sujeitos atuantes. Esse paradigma determina a visão geral e concepção entre o Bem e o Mal, instituído na grande concentração de filmes de animação. Os roteiros fílmicos, em geral, costumam adotar

os modelos estruturais provenientes das bases culturais universais, exprimindo uma gama de construções simbólicas e/ou míticas (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2011).

Fruto do trabalho de Joseph Campbell, a jornada do herói é abordada no seu livro “O herói de mil faces” (1949), no qual enfatiza a existência de um herói presente em todos os tipos de histórias, sendo ele o centro do desenvolvimento narrativo. Após a investigação de mitos, contos, fábulas e lendas foi capaz de propor o seu modelo, usado até os dias de hoje. Sua concepção divide a jornada do herói em 12 etapas (1- Mundo comum; 2- Chamado à aventura; 3- Recusa do chamado; 4- Encontro com mentor; 5- Cruzamento do limiar; 6- Testes, aliados e inimigos; 7- Aproximação do objetivo; 8- Provação; 9- Recompensa; 10- Estrada de volta; 11- Ressurreição; 12- Retorno com elixir). É preciso atentar-se ao fato de que a relação da jornada do herói com a vida real evidencia nosso processo de identificação com os símbolos criados por eles. As pessoas refletem nas histórias as suas próprias vidas. Elas vivem em uma zona de conforto que, em algum momento, é transformada a partir de algum obstáculo que tentam superar, e após essa superação, outra adversidade as surpreende. O medo de encarar o próximo caminho insere-se na vida humana, mas a busca pelo objetivo final destina à conquista do medo. A busca por um final feliz e uma vida melhor envolve a superação de obstáculos todos os dias.

Observa-se que as duas proposições apresentadas por Propp e por Campbell inserem-se, de forma geral, nas estruturas das animações, no sentido de que é possível identificar características em comum que são capazes de ser encontradas nas narrativas, como a presença de um herói que recebe um chamado para atingir algum objetivo e passa por várias adversidades até chegar à conquista final, obedecendo uma estrutura. Entretanto, nem todas as histórias e narrativas mais complexas atuais se encaixam perfeitamente nessas estruturas, mas várias outras, mesmo se encaixando em um padrão narratológico, são capazes de trazer uma profunda construção simbólica e psicossocial.

O investimento na análise estrutural continuou com diversos outros autores, abrindo caminho para vários estudos, que passaram a categorizar as narrativas em diversos elementos, entendendo que “ninguém pode combinar (produzir) uma narrativa, sem se referir a um sistema implícito de unidade e de regras” (PINTO, 1973, p.21). A linguística, teoria da comunicação, estudos literários e outras são apenas algumas das áreas no qual a narratologia se relaciona e se influencia. Tendo isso em vista, a linguística proporciona à análise estrutural uma importante característica, ao

trazer a essencialidade dentro do processo de significação, que enfatiza que a narrativa não é apenas constituída pela junção de elementos, mas os mesmos permitem diversas possibilidades de classificações (BARTHES, 1973).

3.2.1 Alimento aos anseios e desejos

O cinema de animação, como expressão do real e do irreal, elucida um sustento à imaginação humana, representado pelos devaneios e desejos. Essa ideia é caracterizada não pela ideia de que dragões voando em uma animação ou que uma cidade de robôs signifique que exista algum teor de realidade nesse recorte imagético, mas sim pela capacidade simbólica que as imagens apresentadas conseguem exprimir na narrativa e na formação do imaginário das pessoas, especialmente questões mais subjetivas destinada a leitores específicos, dotados de um arcabouço cultural maior. A união da imagem com as construções simbólicas que essas representações permitem nos mostrar garante a ideia que “toda imagem é mais ou menos simbólica, [...] sobretudo porque a generalização se opera na consciência do espectador, a quem as ideias são sugeridas com uma força singular” (MARTIN, 2003, p.23). Esse quesito se remete às questões ligadas ao processo de significação e criação de valores inerentes às construções culturais gerais e particulares, no sentido ligado à cultura como responsável pela assimilação e criação de sistemas simbólicos e significados que permitem dar sentido ao mundo. Dessa forma, as representações e significados nos filmes não deixam de ser uma expressão cultural, a partir da reprodução de comportamentos e práticas exercidas socialmente.

Existe também a ideia que a narrativa não é a realidade, assim como acreditam que o cinema de animação é apenas um cinema de irrealidade. Obviamente o cinema não se trata da realidade, mas sim de uma reflexão dela em certos sentidos. Fala-se que os espectadores não confundem os filmes com a realidade “porque eles não estão como ela, aqui e agora” (GAUDREAU; JOST, 2009, p.34). Distinguindo-se assim das ideias já abordada aqui e entendidas como ideais, sobre o filme como um “fragmento da realidade exterior”, que se “oferece ao presente de nossa percepção e se inscreve no presente de nossa consciência” (MARTIN, 2003, p.23).

O entendimento da narrativa diz respeito ao reconhecimento dos estágios componentes da história. É compreender que ela não é formada apenas por uma linha

ininterrupta, ela inclui níveis de compreensão. Lévy-Strauss estrutura o uso da narrativa como forma de transparecer “camadas mais profundas de sentido” (BORDWELL, 2005, p.277). Complementando essa reflexão, Eco (2009) identifica a existência de um Leitor-Modelo, que seria aquele que mesmo não se identificando pessoalmente com a história, se torna suscetível à apreciação da mesma. Dessa maneira, é possível se comunicar de duas formas através do texto narrativo, dirigindo-se a dois tipos de leitores, o leitor-modelo de primeiro nível, que deseja apenas saber o final da história e o leitor-modelo de segundo nível, que investiga e deseja ir além do que está explícito. Entendendo ainda que o texto espera a contribuição do leitor para a sua completa compreensão. Instaure-se a distinção do processo de assimilação dos diferentes públicos envolvendo os longas-metragens de animação infantil, cujo espectador de primeiro nível, as crianças, se envolvem com as caracterizações visuais e desejam apenas acompanhar o final do enredo e se o herói irá conquistar o objetivo ou não, sendo que o espectador de segundo nível, os adultos, conseguem captar leituras mais ocultas, que interagem de acordo com suas bases morais, culturais e opiniões sociais. Correspondendo aos anseios humanos, a narrativa permite a realização de sentimentos inerentes às pessoas, considerando que o uso de símbolos permite ir além do que já está evidente.

Tudo o que é mostrado na tela tem portanto um sentido e, na maioria das vezes, uma segunda significação que só aparecem através da reflexão. [...] É por isso que a maior parte dos filmes de qualidade admite vários níveis de leitura, conforme o grau de sensibilidade, imaginação e cultura do espectador. O mérito de tais filmes está em sugerir, para além do imediatismo dramático de uma ação, por mais profunda e humanamente apaixonante que seja, sentimentos ou ideias de ordem mais geral (MARTIN, 2003, p.92-93).

Esses níveis de leitura estabelecem uma estratégia narrativa capaz de inserir percepções sociais e culturais, por meio de representações simbólicas que permitem atrair diversos outros públicos, além do público infantil. Conseguem “conversar” com vários espectadores ao mesmo tempo, através de diferentes percepções e leituras. Sem esquecer também que, como estratégia de criações hollywoodianas, a possibilidade de atração de mais públicos é sempre vantajoso a um conteúdo que, querendo ou não, visa o lucro dentro da indústria cultural. Ponto de importante reflexão, mas que não cabe às delimitações discutidas neste trabalho.

A narrativa representa um modo de escape e uma forma de dar sentido ao mundo real, fugindo da “ansiedade que nos assalta quando tentamos dizer algo de

verdadeiro a respeito do mundo”. Como forma de nos “consolar” da sociedade, o ato de contar histórias sempre trouxe um modo de “encontrar uma forma no tumulto da experiência humana” (ECO, 2009, p.93). Instaurando ao cinema um cargo cultural, que reflete pontos além do prazer e do entretenimento, a partir de dois pontos de categorização da imagem, o conteúdo aparente (explícito) e o conteúdo latente (implícito) (MARTIN, 2003), que se relaciona com os leitores de primeiro e segundo nível.

3.2.2 As significações através de símbolos e metáforas

O processo de significação no filme intercala a visão criativa dos autores e os processos mentais dos espectadores a partir das suas convicções prévias. “Uma das fontes, talvez a principal, da relativa liberdade de interpretação do espectador reside no fato de que toda realidade, acontecimento ou gesto é símbolo – ou mais precisamente, signo – em algum grau” (MARTIN, 2003, p.92). O uso dessas estratégias, a partir das significações que vão além do imediatismo narrativo da ação, se mostram ainda maior quando se trata de um filme de animação, no qual a capacidade simbólica de construção da imagem é muito maior, a partir da liberdade criativa e imaginativa do gênero, podendo associar-se a muito mais categorias simbólicas diante dos seus recursos técnicos e narrativos.

O símbolo seria a própria imagem, sem associação de outras, que é capaz de oferecer percepções que transcendem a percepção comum, também podendo ser definido como a leitura simbólica. Enquanto a metáfora traz a associação de duas imagens, “sendo que uma é o termo de comparação e a outra o objeto de comparação, a coisa comparada” (MARTIN, 2003, p.96), podendo ser dividida em algumas categorias. O âmbito simbólico estabelece uma codificação prévia das imagens recebidas dos filmes, representando diversos significados e cabendo à análise fílmica a identificação do modo como esses processos são realizados, levando em conta os sistemas específicos de significação criados pelas narrativas cinematográficas, que utilizam seus próprios métodos de codificação social (TURNER, 1997).

De maneira geral, o uso do símbolo no filme consiste em substituir um indivíduo, um objeto, um gesto ou um acontecimento por um signo [...], ou em fazer brotar uma segunda significação, seja pela aproximação de duas imagens (metáfora), seja por uma construção arbitrária da imagem ou do

acontecimento que lhe confere uma dimensão expressiva suplementar (símbolo propriamente dito) (MARTIN, 2003, p.93).

O encadeamento dos processos de significação inclui os contextos culturais, no qual o completo entendimento metafórico de um filme depende, diretamente, de um repertório específico, caracterizado por signos inseridos em contextos socioculturais pré-determinados (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2011). Dessa forma “a animação continuará a ter um sério impacto não apenas no entretenimento visual, mas também na relação com a nossa experiência pessoal” (HILTY; PARDO, 2013, p.30).

Esses artifícios metafóricos e simbólicos dizem respeito, inclusive, ao desenvolvimento dos sistemas de identificação, que muito além da sua relação psicológica, atuam como “mecanismo de base da constituição imaginária do eu” (AUMONT, 2012, p.244). Permeadas por assuntos ligados aos sentimentos do ser humano, como medos, ansiedades, inseguranças e a busca pela liberdade, presentes no nosso cotidiano (FOSSATI, 2010), as narrativas conseguem construir mais possibilidades de identificação e representação em suas histórias, permitindo diversas formas de interpretação, que instigam desejos e refletem características comuns diante do explicitado nas telas, entendendo que “o cinema é concebido como o veículo das representações que uma sociedade dá de si mesma” (AUMONT, 2012, p.98). Atribui-se o valor de compreensão dos sentidos ao leitor e a sua capacidade de identificar as significações presentes no texto que estejam relacionados aos seus contextos.

3.2.3 Elementos da estruturação da narrativa

Uma história é essencialmente complexa, possui diversas linhas construtivas que garantem o seu desenvolvimento. O emaranhado de fios que se agrupam nessa formação é baseado em uma estrutura que garante a sua criação. A estrutura se refere a um “conjunto de relações entre os elementos constitutivos do sistema, ou seja, a rede de dependências e implicações mútuas que um elemento mantém com todos os outros” (REIS; LOPES, 1988, p.35). Nada mais, nada menos, que a interação entre as partes, que visa a organização de um todo. Uma das principais caracterizações de estruturação narrativa foi realizado por Propp, já abordado anteriormente. Então cabe

ênfatizar também que é possível apresentar pontos de análise distintos acerca da narrativa, mas todos eles interdependentes.

O roteiro estrutura uma narrativa (uma sequência lógica de eventos, de relações entre personagens, de conflitos, um conjunto de informações a serem distribuídas pelo filme para garantir a compreensão e a verossimilhança) e uma progressão dramática (de acordo com as regras de alternância entre tempos fortes e tempos fracos e as da progressão contínua da tensão até o desenlace, passando pelo clímax). Por outro, e simultaneamente, propõe um ponto de vista (moral, estético, político, filosófico, poético) sobre a história e os personagens, assim como imagens do mundo possível representado, imagens mais ou menos carregadas de conotações afetivas, fantásticas, simbólicas (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2011, p.59).

Instaura-se um modelo clássico narrativo – também associado ao modelo hollywoodiano – no qual a premissa principal corresponde a uma fórmula traduzida por quatro aspectos (o equilíbrio; a perturbação; a luta e a vitória sob a perturbação) (BORDWELL, 2005) herdados ao longo do tempo e das modificações literárias. Esse modelo associa-se aos conceitos e estruturas referentes à jornada do herói e às funções de Propp, estabelecendo também um protagonista que rege o cerne narrativo.

Busca-se criar uma sequencialidade específica e progressiva, que proporciona uma ordem e clareza ao desenrolar narrativo, não permitindo deixar o espectador desorientado. De forma geral, a narrativa “é construída de modo a fazer com que os personagens e seu comportamento produzam e reitem os dados fundamentais da história” (BORDWELL, 2005, p.289). Dado isso, as narrativas hollywoodianas podem ser consideradas redundantes, a partir da utilização de modelos criados historicamente e que se adequam ao que se deseja recriar socialmente. O espectador clássico já tem noção do que irá receber dos modelos pré-estabelecidos acerca das funções, mas nem por isso se configura como um consumidor passivo. Mesmo assim, ainda é capaz de realizar “operações cognitivas específicas que não são menos ativas pelo fato de serem habituais e familiares” (BORDWELL, 2005, p.295). Essa concepção não restringe as possibilidades complexas de construção de uma narrativa e a sua chance de interpretação latente.

A observação da narrativa pode ser estabelecida no âmbito da história e no âmbito do discurso, que resultam na narração. “Tal concepção orgânica desenvolve-se e aprofunda-se pela particularização de categorias da narrativa e domínios de codificação de onde decorrem as práticas narrativas na sua existência concreta” (REIS; LOPES, 1988, p.68). Compondo o âmbito da história temos os personagens,

o espaço e a ação, que se submetem às representações criadas no âmbito do discurso. Essa segunda categoria envolve o tempo e a perspectiva narrativa, já o último quesito resultante, a narração, aborda características temporais, o nível narrativo e o narrador. É evidenciado também que a narrativa, enquanto no sentido de história, diz respeito à relação com a realidade e com personagens similares à vida real, enquanto no sentido de discurso ela traz questões que não são responsáveis por contar os acontecimentos e sim por mostrar a “maneira pela qual o narrador nos fez conhecê-los” (TODOROV, 1973, p.211). As categorias como espaço, personagem, ação e tempo “são postuladas como signos narrativos ou âmbitos de integração sógnica” (REIS; LOPES, 1988, p.190). E é essa variedade de usos e “possibilidades de seleção de códigos e signos narrativos que se define uma certa estratégia narrativa” (p.68).

Pode-se usar diversas categorizações e âmbitos para a análise de um filme, levando em conta suas veias estratégicas, representantes de atitudes que visam a operacionalização de especificidades que utilizam ferramentas apropriadas tendo em vista o cumprimento dos objetivos iniciais. As estratégias podem ser utilizadas para atribuições de significados às imagens, que por sua vez é o que interessa nos âmbitos gerais da narrativa, além de ponto de fundamental destaque para o estudo realizado neste trabalho.

3.2.4 Personagem

Considerada uma categoria importante na narrativa, a personagem evidencia sua “relevância em relatos de diversa inserção sociocultural e de variados suportes expressivos” (REIS; LOPES, 1988, p.215). Como centro norteador da ação e conjunto de significações, a construção das personagens se concretiza ao longo da trama, resultando em um apoio às transformações semânticas da narrativa.

Considera-se também as personagens como signos narrativos, no qual a estruturação narrativa insere atribuições diferentes na narrativa, também considerados modos de relevâncias, que variam de acordo com a intensidade das ações e influências da personagem na história, assim se conferindo “um contexto normalmente humano” (REIS; LOPES, 1988, p.217): 1) Protagonista (herói); 2) Personagem secundário ou figurante. Integrando-se ao quesito relevo, a personagem

ainda se divide em uma composição formada por personagem redonda – constituída por uma complexidade capaz de criar personalidade marcante – e personagem plana – com características pouco marcantes e repetitivas, mas que não variam muito. “Sob a junção de diferentes arquétipos, como o velho, o sábio, o herói e o antagonista, personagens repetem-se nas formações narrativas”, de forma a trazer reflexões psicológicas, “independente do fantástico, do impossível ou irreal” (FOSSATI, 2010, p.120).

Na narrativa hollywoodiana clássica, a apresentação dos personagens é bem delimitada, utilizando os recursos já apresentados sobre a instauração de um problema a ser resolvido, a partir do estabelecimento de um objetivo final. Com o envolvimento em momentos conflitantes entre as personagens, a vitória e a derrota tornam-se conceitos sempre presentes (BORDWELL, 2005, p.278-279). O enfrentamento de obstáculos e forças desconhecidas pelo herói durante a sua trajetória reflete transformações de cunho emocional, capaz de aproximar e seduzir seus espectadores. Dessa forma “as narrativas dos contos de fadas, envoltas por heróis, príncipes e princesas, apropriam-se de novas possibilidades do Ser envolvendo o emocional do leitor/espectador em suas jornadas” (FOSSATI, 2010, p.108).

Composto por pacotes simbólicos e emocionais, as personagens são capazes de refletir qualidades e motivações, a partir de sentimentos como alegria, vingança, raiva, desejo, competição e vários outros. Essa característica afasta “da perfeição estereotipada e aproximam-se de seu público” (FOSSATI, 2010, p.122). Além disso, um personagem pode tanto representar um período do cinema quanto um momento vivenciado pela sociedade (AUMONT, 2012, p.98). Mesmo formado por padrões narratológicos, a expressão de características psicológicas do ser humano, construídas a partir de bases socioculturais, qualificam os efeitos de representação e identificação presentes nas animações, resultando em fundamentos para a análise do uso de estratégias e as suas especificações.

3.2.5 Tempo

Para a localização do espectador, faz-se necessário a definição, não somente dos personagens de maior destaque, mas também do espaço e do tempo em que se desencadeia a narrativa. Essa característica instaura na narrativa clássica uma

característica de “constructo internamente consciente, sobre o qual a narração parece intervir a partir de fora” (BORDWELL, 2005, p.288), importante também para a sua característica de fazer com que o espectador construa o tempo e o espaço de forma clara e coerente, sem deixá-lo perdido. A orientação no espaço está condicionada a uma orientação única sobre o tempo, com a interação entre o passado e o futuro.

Identifica-se três categorias de tempo no cinema, a que diz respeito ao tempo da projeção (quanto tempo dura o filme); a de tempo da ação (duração ficcional da história); e por último o tempo da percepção “(a impressão de duração intuitivamente sentida pelo espectador, eminentemente arbitrária e subjetiva, da mesma forma que sua eventual consequência negativa, a noção de tédio)” (MARTIN, 2003, p. 214). Martin também distingue a ideia de tempo entre o conceito de data e o de duração.

A partir da divisão da narrativa entre história e discurso, entende-se que o tempo da história é múltiplo, e a sua constituição envolve a diversidade dos personagens envolvidos na narrativa diegética⁹. Enquanto isso o tempo do discurso é contínuo e submete “o tempo da história à dinâmica de sucessividade metonímica própria da narrativa” (REIS; LOPES, 1988, p.294). O papel do narrador é fundamental no estabelecimento de prioridades para a legitimação de um tempo múltiplo, tendo em vista que esse tempo pode ser vivido pelos personagens de forma separada a partir de várias localidades diferentes (REIS; LOPES, 1988).

O tempo, além de definir as características já citadas, ajuda na reflexão acerca da história criada, de forma a entender não somente o período utilizado na diegese, mas também garantindo a possibilidade de compreensão do tempo e contextos de criação da obra como um todo, analisando-se particularidades capazes de influenciar a escolha de determinadas construções inseridas no tempo e espaço específicos e passíveis de interpretações mais profundas dessa categoria.

3.2.6 Espaço

O espaço no cinema veio expandir a imaginação de forma nunca realizada antes, a partir da definição de um conceito pluralista e imagetivamente bem elaborado e a sua completa dominação pela arte da visão (o cinema).

⁹ A diegética (diegese) se refere ao universo ficcional literário.

Como enfatizado, o tempo pode ser abordado como tempo *do* filme e tempo *no* filme. Entretanto, com o espaço é diferente, só é possível utilizar espaço *no* filme, pois a tela de cinema não é entendida como uma superfície, para servir de representação de espaço *do* filme (MARTIN, 2003). Nesse sentido, apenas apreendemos o espaço no qual se estabelece a diegese, ou a história. Entende-se então que o cinema é “primeiramente uma arte do tempo, já que é esse o dado mais imediatamente perceptível em todo esforço de apreensão do filme”, em uma definição do espaço como objeto de percepção e o tempo como objeto de intuição (MARTIN, 2003, p.201). O espaço é de certa forma estável e fixo, enquanto o tempo pode ser moldável com maior fluidez.

Resulta assim impossível definir o cinema como uma arte do espaço, embora ele seja a arte mais capaz de oferecer uma representação do espaço ao mesmo tempo rigorosa e livre. Como todo filme se submete antes de tudo ao tempo, a decupagem-tempo prevalece sempre sobre a decupagem-espaço, e a representação do espaço, portanto, é sempre secundária e contingente: o espaço implica sempre o tempo, mas a recíproca não é evidentemente verdadeira (MARTIN, 2003, p.201).

A sua importância como categoria narrativa é fundamental, tanto na conexão entre as outras categorias, quanto na sua potencialidade expressiva de características semânticas. Mais uma vez, instauram-se dois âmbitos de análise. No lado da história, temos no espaço a integração de “componentes físicos que servem de cenário ao desenrolar da ação e à movimentação das personagens: cenário geográficos, interiores, decorações, objetos etc.” (REIS; LOPES, 1988, p.204). A segunda esfera do conceito de espaço é integrada pelas atmosferas sociais (espaço social) até as psicológicas (espaço psicológico). O espaço social, pela sua característica dinâmica, é diferente do espaço físico (estático) e se constitui a partir da apresentação dos tipos e dos figurantes, que buscam trazer “ambientes que ilustrem, quase sempre num contexto periodológico de intenção crítica, vícios e deformações da sociedade” (REIS; LOPES, 1988, p.205).

Essa última compreensão reflete a possibilidade de constituição de pontos de vista acerca do mundo real inseridos na narrativa. A estrutura proposta por Vanoye e Goliot-Lété (2011, p.52-53) mostra uma representação da sociedade de forma geral, que garante a expressão de contextos socioculturais passíveis de exploração. Vejamos a estruturação:

1. Os sistemas de papéis ficcionais e de papéis sociais, os esquemas culturais que identificam os “lugares” na sociedade;
2. Os tipos de lutas ou de desafios descritos nos roteiros, os papéis ou os grupos sociais implicados nessas ações;
3. A maneira pela qual aparecem a organização social, as hierarquias, as relações sociais;
4. A maneira mais ou menos seletiva de perceber e mostrar lugares, fatos, eventos, tipo sociais e relações;
5. A maneira de conceber o tempo (individual, histórico, social);
6. O que se solicita da parte do espectador: identificações, simpatia, emoção com relação a determinado papel ou determinado grupo social, ou ainda determinada ação, rejeição com relações a determinados outros; reflexão, ação etc.

Essa estruturação estende-se aos valores de representações sociais e culturais, bem como a possibilidade de reflexão acerca da sociedade, que será de grande valia na análise do objeto de pesquisa. Pois, Vanoye e Goliot-Lété (2011) ainda enfatizam que essa estrutura, capaz de representar a sociedade em espetáculo, deve ser considerada o objeto principal para o analista do filme. Levando em conta que “o filme opera escolhas, organiza elementos entre si, decupa no real e no imaginário, constrói um mundo possível que mantém relações complexas com o mundo real” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2011, p.52).

4 ANALISANDO ROBÔS

No primeiro capítulo foi abordado a teoria dos Estudos Culturais, que visavam dar base à concepção acerca do processo de entendimento sobre a cultura, a construção da sua relação com os meios de comunicação de massa a partir de suas influências sociais, bem como o processo de fortalecimento das construções sociais e simbólicas como meio de legitimação da formação cultural de uma sociedade. Entendendo também que, por meio desses fatores, a sociedade é capaz de estabelecer contextos socioculturais específicos, através das suas categorias ideológicas, morais, espirituais e noções de valores éticos, formados por práticas cotidianas e entendida como produções de sentido. Além disso, também foi pontuada a capacidade do cinema — como meio influenciador e influenciado socialmente — em representar essas formações culturais e sociais por meio de sistemas simbólicos constituídos com a intenção de garantir a identificação do seu público com o produto. Isso irá permitir o estabelecimento de categorias de análise para reflexão de estratégias usadas no filme.

Em seguida, com a contextualização do surgimento da animação, busca-se chegar ao processo de complexidade narrativa e identificação de suas estruturas e estratégias que permitem a constituição de níveis de compreensão de uma narrativa de animação, capaz de instigar vários tipos de leitores da obra através de conteúdos de primeiro e segundo nível. Dadas essas teorizações, o intuito é utilizá-las como ferramentas e suporte para a análise do objeto, visando a detecção dos meios pelo qual os contextos socioculturais se inserem nas narrativas infantis.

4.1 Metodologia

Para a construção metodológica, fez-se necessária a pesquisa bibliográfica para contextualização e pontuação teórica, já realizada nos capítulos anteriores, e que serão revisitadas nesta análise. Foi necessário assistir ao filme duas vezes para a realização das investigações, sendo que a primeira foi feita observando-se pontos mais gerais e a seguinte foi realizada de forma mais minuciosa, no intuito de separar as cenas e pontos de análises mais importantes para a criação de uma categorização. Para isso foram utilizadas as ideias da análise fílmica baseada em métodos de

categorização e inferências. Por análise fílmica entende-se que é um processo de separação e desconstrução de elementos do filme, que podem não ser detectáveis num primeiro momento, considerando-se que um filme é visto a partir da sua construção total (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2011). A categorização surge como um processo para classificar os elementos da narrativa que sejam semelhantes e utilizem estratégias de narratividade parecidas, uma vez que um dos pontos da análise fílmica permite indicar ligações entre elementos isolados, de forma a compreender como a sua associação pode gerar significados e a formação do todo (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2011).

A principal característica de narratividade identificada como base para a definição de categorias narrativas no filme *Robôs* foi a concepção sobre níveis e camadas de leitura e leitores de segundo nível, inferindo que essa característica permite, na animação, a inserção de diversas análises específicas que possibilitam uma identificação por parte do público adulto. Essa é a base geral que garante o reconhecimento de estratégias que compõem a construção do conteúdo latente. Entretanto, também foi elencado as características narrativas apontadas como as que melhor viabilizam a constituição do nível de leitura acerca da reflexão de contextos socioculturais estabelecidos no filme:

- 1) **Uso de símbolos e metáforas:** essa característica é a que configura a inserção de grande parte do conteúdo implícito na narrativa. É por meio dos símbolos e das metáforas inseridas em *Robôs* — com a clara intenção de atingir o público adulto — que a representação e a associação da bagagem de significações prévias dos leitores fazem sentido e permitem a sua identificação. As características podem vir em formatos de representações imagéticas de objetos, cenários ou de falas e discursos.
- 2) **Construção de personagens:** também faz parte de uma estruturação da narrativa que possibilita a reflexão de características psicossociais humanas e que caracteriza uma composição de personagens que passam por momentos de alegrias e dificuldades, assim como na vida real. A sua evolução durante uma narrativa é capaz de espelhar momentos também vividos pelos espectadores, a partir das suas construções sentimentais e motivacionais.

3) Construção do espaço social: enfatiza a criação dos contextos de desenvolvimento da narrativa no âmbito social, que destaca as construções e inserções dos papéis e eixos sociais, assim como formas de organizações que permitem identificações a partir da nossa vivência. Pode ser refletido através das configurações presentes no filme em relação às classes e grupos sociais, hierarquias, espaço industrial de consumo e relações culturais.

Com isso, foram identificadas seis categorias socioculturais que refletem esses contextos no filme, a partir da concepção dos níveis de leitura e das características de narratividade elencadas acima. As categorias foram caracterizadas para análise de acordo com a seguinte compreensão: colocando-me como leitor-modelo de segundo nível, foram apontadas as categorias de concepções socioculturais que puderam ser refletidas e identificadas na narrativa, com base na detecção de conteúdos latentes, que foram elencados abaixo a partir do tipo de análise que permite identificá-las, definidas como (1) Análise de primeiro nível, percebida por um entendimento simples da narrativa ou (2) Análise de segundo nível, caracterizada por uma compreensão mais profunda.

Quadro 1 – Categorização sociocultural e nível de análise

Processos Culturais			Processos Sociais		
Categoria	Definição	Nível de análise	Categoria	Definição	Nível de análise
Valores morais e sociais	Representação de valores instituídos culturalmente na sociedade e que fazem referência à vivência cotidiana, a partir das concepções psicológicas dos personagens.	Primeiro e segundo nível	Estrutura Social	Reflexão de papéis e classes sociais, bem como as configurações de hierarquias, organizações e relações sociais.	Segundo nível
Referência à outras obras	Apresentação de referências a outras obras populares (como filmes e músicas) que exigem certa bagagem cultural do espectador.	Segundo nível	Constituição familiar	Representação de características ligadas ao seio familiar e relação entre pais e filhos.	Primeiro e segundo nível
Metáforas e referências do cotidiano	Alusões a momentos experienciados	Segundo nível	Crítica social	Ênfase em contextos que trazem referências	Segundo nível

	durante a vida, ilustrados com ações ou falas dos personagens.			a críticas relacionadas à sociedade e aos sistemas sociais e industrial, principalmente de cunho capitalista.	
--	--	--	--	---	--

Fonte: Própria autora (2018)

Em seguida, foram identificadas quais características narratológicas (Uso de símbolos e metáforas, Construção de personagens ou Construção do espaço social) foram usadas para a construção das categorias socioculturais já indicadas e que serão aprofundadas mais para frente.

Quadro 2 – Classificação das categorias a partir das características teóricas

Processos Culturais		Processos Sociais	
Categoria	Característica narrativa	Categoria	Característica narrativa
Valores morais e sociais	Construção de personagens e construção do espaço social	Estrutura Social	Construção do espaço social e construção de personagens
Referência à outras obras	Uso de símbolos e metáforas	Constituição familiar	Construção de personagens e construção do espaço social
Metáforas e referências do cotidiano	Uso de símbolos e metáforas	Crítica social	Uso de símbolos e metáforas, construção do espaço social

Fonte: Própria autora (2018)

4.2 Objeto: panorama geral

Robôs é construído segundo uma linearidade temporal narrativa similar às funções características de Propp, estabelecendo-se com uma identificação de herói, assim como também propõe Campbell. A jornada do herói em Robôs não se instaura a partir de todos os pontos presentes na teoria, mas se inicia com Rodney, que faz parte de uma família simples que vive em uma cidade pequena (1- mundo comum), que ao assistir o programa do seu ídolo Grande Soldador enquanto criança, sente que as mensagens ditas por ele se encaixam perfeitamente em quem Rodney sonha ser (2- chamado à aventura). Quando cresce, decide sair de casa e ir em busca do seu sonho de ser inventor e crescer na vida (sai de casa). Na cidade grande dá de cara

com os portões fechados das Indústrias Grande Soldador e encontra uma sociedade comprometida com a falta de peças sobressalentes para serem compradas, destinando todos os fora de linha a virarem matéria-prima para o ferro velho da Madame Junta. Então ele começa a ajudar a consertar os fora de linhas, já que eles não tinham outras soluções, pois as peças novas eram muito caras (5- cruzamento do limiar). Sem condições extras de ajudar a todos, decide ir atrás do Grande Soldador (4- encontro com o mentor), que acaba frustrando todos os seus planos (provação). Rodney decide desistir e voltar para casa e quando estava de partida, Grande Soldador reaparece, reacendendo a chama da revolução (10- estrada de volta). Todos seguem o caminho em direção às Indústrias Grande Soldador em busca da retomada do controle (11- ressurreição), porém frustrada. A última chance de vitória se instaura na luta entre os fora de linha e o exército do vilão Dom Aço e da sua mãe (Madame Junta). Com a esperada conquista final dos fora de linha, Rodney consegue retornar à sua cidade com a garantia da linha sucessora das Indústrias Grande Soldador, peças novas para o seu pai enferrujado e muito orgulho para a família (12- retorno com elixir).

Esse padrão narratológico (etapas da jornada do herói) inserido na construção de Robôs não exclui a sua capacidade de inserção das concepções socioculturais já explicitadas, pelo fato de que a possibilidade de complexidade construtiva das narrativas é muito grande nas animações, no qual envolve profundas construções dos personagens, de símbolos e metáforas e outras características narratológicas que viabilizam essa construção. Isso confirma a visão de que existem padrões narrativos de produções hollywoodianas, que de toda forma, ainda são capazes de atrair o espectador e torná-lo um consumidor ativo e leitor de segundo nível, a partir de uma base cultural e um processo de representação e identificação.

Um tom elevado ao futurismo, com uma cidade de robôs, porém mantendo-se os moldes fantasiosos, resgata alguns dilemas e valores construídos culturalmente que também se perpetuam na sociedade de Robópolis. A busca pela realização dos sonhos caracteriza-se através da persistência de Rodney, que através de uma postura que se transforma ao longo da narrativa, mostrando-se um perseverante e inquieto líder e incentivador de mudanças é capaz de gerar transformações no ambiente social em que está inserido, permitindo, juntamente com outras construções emocionais, a identificação com o público. Os desafios enfrentados durante a narrativa promovem um sentimento de inconformidade e superação dos medos, instaurados pela

operacionalização de uma dominação industrial extremamente capitalista com dirigentes autoritários, sem qualquer valor moral e ético para lidar com a sociedade mais desafortunada.

A instituição familiar se mostra um grande eixo centralizador da história, cujas relações familiares estão sempre presentes e é nela que o protagonista apoia a sua inspiração para seguir em frente. Os seus resultados estão sempre baseados em obter a aprovação da família, no intuito de conseguir proporcionar-lhes uma vida melhor, tendo em vista que sua família nunca possuiu boas condições de vida. O medo de decepcionar os seus pais está sempre presente nos seus momentos de fracasso, pois o desejo de orgulhá-los norteia a sua vida, assim como é a expectativa de vários filhos que saem de casa à procura de uma vida melhor para si mesmos e para a sua família, entregando seus espectadores a uma conexão muito mais próxima.

5 ANÁLISE DAS CATEGORIAS SOCIOCULTURAIS

A escolha das categorias definidas anteriormente foi baseada de acordo com a percepção estrutural e características das narrativas, que permitiram a identificação de conceitos socioculturais construídos na animação, utilizando-se de uma categorização como forma de agrupamento de construções similares. Para a análise também foram utilizadas pesquisas sobre o filme e animações em geral e inferências subjetivas, a partir de vivências sociais e experiências culturais próprias. Dessa forma, a análise fílmica permite múltiplas interpretações, baseadas no contexto do analista. Para critério de análise, foi escolhido somente as categorias que se remetem a leituras de segundo nível, tendo em vista que é o foco principal, pois são aquelas que melhor inferem os contextos socioculturais capazes de se comunicar com o público adulto. Nesse caso, as categorias “Valores morais e sociais” e “Constituição familiar” não serão aprofundadas, pois também são facilmente percebidas a partir de uma leitura mais superficial de primeiro nível. Segue-se então com as análises das outras quatro estratégias, sendo duas de classificação de Processos Sociais e duas de Processos Culturais, a partir da decomposição de cenas e contextos escolhidos para a elucidação de cada estratégia, baseado em uma leitura de segundo nível e uma interpretação simbólica.

5.1 Estrutura Social

Como exposto anteriormente, essa categoria visa a identificação de momentos do filme capazes de abordar questões relacionadas à reflexão de papéis e classes sociais, constituições hierárquicas, formas de organização e relações sociais, compondo um espectro de processos sociais inseridos em uma animação infantil, capaz de refletir as construções da sociedade.

Inicia-se essa análise com a ênfase na ideia de construção social do homem e da mulher, explicitando a cena em que Lydia e Herb Lataria estão montando o seu bebê e ela acaba dizendo ao marido que ele estava com a peça errada, oferecendo-lhe solução com as instruções, porém, ele recusa e diz que não precisa lê-las, mas acaba dando uma espiada enquanto ela não está olhando. Esse papel reforça um estereótipo masculino de quem deseja resolver tudo sozinho, sem “dar o braço a

torcer”, a partir de um sentimento de orgulho e medo de se mostrar fraco diante de uma situação. É uma construção social que enxerga o homem como alguém que deve sempre exercer a sua masculinidade, se mostrando forte e viril. A mesma relação do papel do homem e da mulher pode ser vista no momento em que Rodney está sendo perseguido pelos seguranças de Dom Aço, após uma tentativa de resgate do Grande Soldador, e seus amigos o avistam e decidem ajudá-lo. Nesse momento, Manivela deixa sua irmã com a Tia Turbina, na intenção de não envolvê-la no desafio de ajudar Rodney. Mesmo ela sendo a que mais queria ajudá-lo e tendo insistido para isso, Manivela a deixa para trás, com a desculpa de que irão para o “balacobaco”. Houve uma ação protetora por parte de Manivela para com a sua irmã, mas também pode-se entender que essa exclusão partiu do princípio de que aquela ação não poderia ser feita por ela, tendo que ser realizada apenas pelos homens do grupo. O balacobaco, entendido como uma espécie de festa/agitação, se refere à grande ação final (luta), no qual, naquele momento, Manivela acabou tentando deixar a sua irmã de fora, enfatizando uma caracterização clássica do papel do homem que deve ser o forte salvador, enquanto as mulheres aguardam a ação heroica. Entretanto, Piper não se encaixa nesse perfil e não aceita ficar de fora da “festa”. Ao final, acaba convocando um exército de ultrapassados para combater a Madame Junta, trazendo muito mais condições de vitória à classe.

A descrição dessas cenas e as inferências feitas retomam uma abordagem do conteúdo que os filmes podem vir a expressar acerca da sociedade, a partir do que Vanoye e Goliot-Lété (2011) enfatizam, estabelecendo “os sistemas de papéis ficcionais e de papéis sociais, os esquemas culturais que identificam os ‘lugares’ na sociedade” (p.53). Dessa forma, é possível perceber a maneira com que se constrói a definição de papel de homem e papel de mulher na animação, reforçando alguns estereótipos sociais construídos pela nossa base cultural.

Na sociedade dos robôs, para crescer fisicamente é necessário adquirir novas peças. Com isso, impõe-se um padrão econômico no qual os que possuem mais dinheiro conseguem ter acesso a peças novas e mais bonitas para o seu crescimento, sendo que as famílias que não possuem condições acabam usando peças de segunda mão. Rodney se encaixa na classe economicamente mais pobre e acaba usando, durante um tempo da sua adolescência, uma peça rosa da sua prima, que claramente o deixa constrangido por ter que se adequar a uma “roupa” (peça) de mulher. Mesmo em um processo de escolarização, adolescência e um momento notadamente

constrangedor, ele nunca reclamou em ter que usar peças de segunda mão, sua relação com a família sempre foi notadamente tranquila e amável. Esse estabelecimento social classificado pela divisão econômica se mostra diretamente associado às classes sociais vigentes em nossa sociedade, no qual existem aqueles que possuem melhores condições de vida e consequentemente melhores possibilidades de adquirirem produtos superiores e os que não possuem essa opção. Enfatiza-se um processo econômico baseado em desigualdade de renda e capitalismo a toda prova, e isso é muito evidente no filme, quando Rodney se depara com uma classe de robôs com peças usadas e enferrujadas vivendo em condições desfavoráveis e que precisam buscar peças no lixo para “sobreviver”. Em seguida também encontra uma segunda classe, com peças novas e elegantes, trabalhando dentro de empresas e vivendo boas vidas. Essa distinção também pode ser vista a partir das cores dos robôs. A classe mais pobre possui várias cores e diversidade na sua construção, com peças e modelos diferentes, enquanto a elite social é grande parte cinza e com um estilo bastante padronizado. A estrutura social é abalada com o processo de esgotamento das partes sobressalentes – incentivado pelas Indústrias Grade Soldador sob o comando de Dom Aço –, que baseavam o apoio da classe popular como forma de se “manter inteiro”. Essa situação ainda gerou uma inconformidade de grande parte da população com o sistema, o que foi capaz de criar uma organização desfavorável às novas mudanças e que lutou para a sua derrubada.

A divisão social enfatizada revela similaridade no processo de estabelecimento dos Estudos Culturais, que propunham críticas a um modelo de cultura considerado produzido apenas pela elite. Dessa forma, defendia-se uma crítica em relação as hierarquias culturais e as oposições entre alta e baixa cultura (ESCOSTEGUY, 2010). A luta social entre classes, enfatizada no filme, visa garantir igualdade sociais no que tange às condições para adquirirem peças acessíveis, fundamentais para a sobrevivência dos robôs. E assim como propunha os Estudos Culturais, há um desejo de defesa da classe popular e sua ascensão como classe importante socialmente. A intenção dos robôs era que ninguém precisasse se adequar à uma padronização (cultura) da elite e pudesse ou manter as suas próprias características ou lutar pela a extinção de diferenças sociais e culturais. Nos Estudos Culturais também se aborda um cenário que enfatizava um discurso de cultura de minoria, no qual um seleto grupo da elite detinha a produção cultural, podendo se perceber essa característica nas

construções sociais atuais e nas divisões de classes de Robôs, no qual a imposição aplicada à classe pobre representa padronizações estéticas e sociais.

Outro momento no qual a distinção de classes e a formação social se torna clara é quando uma multidão está na loja de peças à procura de partes (peças) para serem consertados e chega um caminhão de entrega de novas peças das Indústrias Grande Soldador e o dono da loja informa que a partir daquele momento só haveriam as peças novas, pois as partes haviam parado de ser produzidas. Nesse momento uma senhora diz que gosta de ser do jeito que é e outros afirmam que não podem pagar pelas peças novas. Isso gera uma indignação popular e um sentimento de revolta ao verem que não possuem condições de se adequarem às imposições instituídas. Essa reunião de robôs em frente à loja se deu em prol de uma causa e por desespero, razões pela qual muitas pessoas se unem para fazer algum tipo de manifestação. No instante em que a multidão estava querendo se rebelar na frente da loja, Rodney se sensibiliza com eles e se lembra do mais emblemático lema do Grande Soldador: “Viu a necessidade? Atenda!”. Após ajudar a consertar diversos robôs, ele fica famoso e é visto como um herói popular.

A construção do espaço social e físico de Robópolis como cidade grande, com grandes edifícios, muitas construções e uma vida caótica, se mostra muito diferente de Rivet Town. As relações sociais vividas por Rodney assim que chega em Robópolis são um tanto quanto estranhas para ele, pois enfrenta dificuldade até mesmo para conseguir informações dos outros robôs, é tudo muito acelerado, causando estranhamento em Rodney. Em seus primeiros momentos na cidade grande ele se depara com pedintes, contrabandistas e charlatões, nada do que estava acostumado no seu ambiente social. A velocidade com que as ações na cidade moderna acontecem afeta diretamente a intensidade das relações sociais. Clássica representação de uma cidade nos moldes contemporâneos, com relações mais superficiais e em constante movimento. Ao mesmo tempo que o filme aborda a representação de relações sociais modernas, também se liga à relação da família e da amizade, construídas ao longo da narrativa a partir da relação de Rodney e os amigos que conheceu em Robópolis. Assim como enfatizado por Vanoye e Goliot-Lété (2011), o filme permite mostrar a maneira como acontecem as organizações sociais, hierarquias e relações sociais, que nesse caso, relacionam-se diretamente com a construção temporal, que enfatiza uma sociedade de robôs, que mesmo sendo

avançada tecnologicamente, possui diversos problemas sociais por ser constituinte de um sistema capitalista que não prioriza valores morais e sociais.

Abordando as relações de trabalho pode-se perceber que, enquanto as indústrias estão no comando de Dom Aço, ele se mostra um chefe extremamente opressor, violento e ganancioso, que pensa apenas no lucro, sem se importar com os outros robôs. Também mostra uma personalidade imponente e agressiva, que trata os seus funcionários de qualquer maneira, sem nenhuma educação e acabando com as suas liberdades de trabalho, tendo em vista que aqueles que não concordam com o seu ponto de vista ou ainda citam o nome do Grande Soldador são eliminados. Então a maioria dos funcionários acaba aceitando tudo o que ele impõe, pois se sentem inferiores, já que ele é o chefe. Essas características de Dom Aço são evidenciadas no momento em que ele apresenta a nova estratégia de marketing para seus funcionários e sobe na mesa, grita com os funcionários e é agressivo em todas as suas falas e ações, bem como quando chuta Wonderbot de sua sala e se recusa a ouvir qualquer coisa de Rodney. Além disso a sua construção narratológica como vilão também enfatiza todas essas questões.

A relação de trabalho dentro do ferro velho da Madame Junta também é uma situação crítica. Assim como Dom Aço, ela é uma chefe opressora que estabelece péssimas condições de trabalho aos seus funcionários, tratados como escravos em uma linha de produção fordista¹⁰, no qual desempenham a mesma função por longos períodos, enfatizado pela cena em que a Madame Junta diz que é hora do intervalo, mas logo em seguida diz que acabou a hora do intervalo, ironizando a situação. Como todos os robôs ficam espantados com a sua fala, nota-se que intervalo não é uma palavra comum nas suas rotinas de trabalho. Com isso, Dom Aço e sua mãe compõem uma estrutura dominada pelo abuso de poder e dominação dos processos industriais e sociais. A terceira relação de trabalho conturbada construída no filme se instaura com o chefe do restaurante em que o pai de Rodney trabalha. Esse chefe também se mostra um robô arrogante e prepotente. Na cena em que Wonderbot está ajudando Herb com o seu trabalho com as louças, o dono do restaurante entra e ele acaba se

¹⁰ Modelo de produção criado por Henry Ford, no ano 1914, que possibilitou uma produção em massa e com menos custos, resultando em mais lucro. Baseado na especialização dos funcionários, que desempenhavam a mesma função durante as longas jornadas de trabalho e em convergência com os mínimos direitos trabalhistas.

assustando. Com isso, Wonderbot começa a derrubar e quebrar todos os pratos sem querer, e a primeira intenção do chefe é pará-lo, mas Rodney acaba o segurando e ele cai numa lixeira cheia de líquido. Herb tenta defender seu filho dizendo que ele é um grande inventor, mas é interrompido pelo chefe enfurecido, que o manda limpar toda a bagunça e demite Rodney, fazendo questão de antes enfatizar que ele é apenas um filho de um lavador de pratos que usa peças de segunda mão e nunca será mais do que isso. As relações sociais instituídas nesses locais de trabalho são claramente perturbadoras, enfatizando características de personalidade em comum entre as estruturas hierárquicas e a ênfase na ganância por poder. Por ocuparem níveis superiores em uma cadeia econômica, também se sentem superiores socialmente, o que institui uma base para a legitimação das suas ações. Algumas dessas características de gestão podem ser encontradas em gestores de grandes empresas, ou até mesmo de pequenas. A construção social de um líder e um chefe ideal é aquela que mostra uma pessoa que incentiva o melhor nos seus funcionários e que busca uma evolução que contribua para o bem de uma empresa. Entretanto, as visões de chefe estabelecidas pelo filme, exceto por Grande Soldador, vão de encontro com os valores ideais instituídos socialmente.

Nesse ponto é possível revisitar o conceito de identificação elucidado por Woodward (2009), que entende que as pessoas se identificam com as outras a partir do sentimento de diferença ou de igualdade, compondo assim um espectro que mesmo apresentando relações de trabalho negativas, o processo de identificação pelo público adulto também pode acontecer, tendo em vista que algumas pessoas podem ter relações similares e outros podem se identificar pela diferença existente entre as suas próprias relações de trabalho. A identificação não é, necessariamente, relacionada com algo em comum, apesar de ser o uso mais corriqueiro.

O papel social de Rodney no seu grupo é de motivador e de líder, capaz de transcender sua força interior que busca obter o melhor das pessoas e o melhor para o seu contexto social. Ele consegue instigar as pessoas a lutarem pelas causas sociais em busca de melhor qualidade de vida em diversos momentos: quando o Grande Soldador está desaparecido e várias pessoas precisam que ele volte para terem peças de novo; quando Dom Aço e a Madame Junta estão impondo seu poder na sociedade a partir da fabricação de mais varredores e acabando com todos os fora de linha; e também no momento em que o Grande Soldador precisava ser resgatado do ferro velho. Em todas essas cenas, o seu discurso motivador mostra a sua relação com o

papel de liderança instituído socialmente como importante gerador de mudanças e ruptura do sistema construído pelos poderes hierárquicos. A todo momento seu desejo é ir à luta para conseguir conquistar o seu sonho e ajudar os que precisam de sua ajuda. Seu papel narrativo de herói também é enfatizado por essas atitudes que mostram um jovem que deseja lutar pelas causas sociais e pelos seus sonhos, que se encaixa em alguns pontos das funções de Propp, que a partir das ações dos personagens, principalmente do herói, permite compor características que enfatizam a construção do espaço social vivido por ele.

Grande Soldador, em seu meio social, também constrói uma relação de grande liderança e inspiração, que pode ser facilmente reconhecido como o papel de chefe ideal. Por ser o dono das indústrias base da cidade, a sua figura é quase de um prefeito da cidade. Como dito por ele mesmo, a sua intenção é poder ajudar as pessoas, enquanto Dom Aço pensa na empresa como uma forma de ganhar dinheiro. Ele possui uma forte relação com a sociedade, que o vê como uma imponente inspiração e aquele que é capaz de ajudar a todos, pensando de forma igualitária e priorizando os que mais necessitam de ajuda. Essa característica pode ser observada na cena em que Rodney está consertando Manivela e diz que tentou encontrar com o Grande Soldador, sem sucesso, e Piper diz que caso consiga falar com ele, deveria dizer que todos precisam que ele volte, pois ele é o único que se importa com os robôs como ela e o restante dos fora de linha. E na cena em que Grande Soldador volta para a sua empresa para demitir Dom Aço e todos os funcionários, ao vê-lo novamente, o aplaudem felizes.

As cenas e contextos abordados nessa categoria são enfatizados pelas características narrativas de construção do espaço social e construção dos personagens, que permitem a identificação dos processos sociais enfatizados. A construção do espaço psicológico dos personagens também contribui para a formação e denominação das relações sociais, organizações e todos os outros contextos definidos socialmente, a partir da concepção de que cada cultura estabelece suas próprias formas de entender e classificar o mundo por meio de consensos na criação de significados (WOODWARD, 2009). A construção dos personagens representa, nessa categoria, uma estruturação psicológica que proporciona muito mais que uma tradução simplória de desenvolvimento de conflitos, mas uma consideração a respeito de composições por meio de complexos pacotes simbólicos e emocionais, resultantes de papéis que expressam caracterizações reais. Consequentemente, a construção do

espaço social é baseada na capacidade expressiva dos personagens, que fazem parte dessa estruturação social.

As proposições descritas sobre o filme também se relacionam com a concepção dos Estudos Culturais, a respeito da sua ênfase no estabelecimento da cultura popular, juntamente com a sua visão contemporânea de estudo acerca do impacto social dos processos mercadológicos na formação da identidade e a sua influência na estruturação social, assim como apresenta Cevalco (2003) e Escosteguy (2010). Podendo ser claramente enfatizado no encadeamento de cenas que mostram o impacto de uma grande corporação na vida social da população e a sua capacidade de influência a partir de concepções construídas no filme que dizem que “possuir é melhor do que ser” ou então “ser você não é o suficiente”, trazendo a ideia de que a felicidade só pode ser adquirida quando se aparenta ser alguém superior e que possui melhores mercadorias.

5.2 Crítica Social

Essa categoria, elencada como Processo Social, diz respeito à ênfase em contextos que representam críticas referentes aos sistemas sociais e industriais abordados no filme, que possibilitam reflexões importantes ao que se estabelece na nossa sociedade atual.

Com a ausência do Grande Soldador, as suas indústrias estão sendo comandadas por Dom Aço, que instaurou uma nova abordagem de vendas com uma nova coleção de peças e a imposição de um padrão de beleza. O seu único objetivo é “sugar cada centavo” dos robôs, chamados por ele de idiotas, na cena em que Dom Aço apresenta à sua equipe a nova estratégia de vendas. Ele cria um novo slogan “Por que ser você, se você pode ser novo? ”, a partir da concepção de que ser quem você é não é bom, você pode e precisa ser alguém muito superior. Dessa forma, é necessário fazer com que os robôs sintam desejo em se sentirem novos, bonitos e superiores, e a sua nova coleção propõe isso, um padrão de beleza com corpos (peças) desejáveis, brilhantes e novos, que acaba por excluir a diversidade e a identidade dos robôs, tornando-os iguais dentro de um sistema. Nesse sentido, enfatiza-se a influência dos produtos mercadológicos nos processos de formação da identidade. Como aborda Cevalco (2003), as sociedades cujo regimento maior se

baseiam no consumismo e no lucro tendem a excluir as diferenças, o que acaba desintegrando a diversidade da sociedade. E essa ideia é percebida ao se tentar estabelecer um padrão social, estético e econômico. A formação da identidade é moldada pelos processos culturais e sociais, estabelecidos por redes de significação e influenciado por diversos estruturantes, como os meios de comunicação, que permitem a identificação de cada pessoa diante do que é entendido como significado na sociedade ou do que é construído como valor. Todos esses pontos interferem na construção de uma identidade, sendo que uma das linhas de pesquisa mais contemporâneas dos Estudos Culturais, que já foram abordados, diz respeito à influência dos produtos culturais na formação das identidades. Dessa maneira o filme mostra como um sistema capitalista e a criação de valores mercadológicos e de status, a partir de uma nova coleção de peças, consegue influenciar o processo de formação da identidade das pessoas, sendo capaz, inclusive, de excluir as diferenças — nesse caso literalmente eliminando os robôs diferentes — e padronizar vidas.

Os padrões de beleza são muito característicos de sociedades capitalistas, regadas por uma indústria da moda e da perfeição, que insistem em instituir o que é o belo e acabam ampliando os conceitos de sociedade de consumo. A questão acerca do corpo ser moldado como mercadoria se instaura como uma das observações principais do filme, no qual ao longo de toda a narrativa todos estão sempre tentando melhorar a sua aparência/construção, ou serão fadados ao ferro velho. Esses pontos revelam profunda reflexão sobre a sociedade que está sendo criada, com base no consumo, na beleza, no poder e na falta de consciência social. Reflete também questões acerca da obsolescência dos bens de consumo, no qual as mercadorias, principalmente as tecnológicas, possuem vida útil programada e são descartadas muito facilmente. O descarte de um produto com uma pecinha quebrada ou enferrujada faz parte do cotidiano consumista contemporâneo e do objetivo de Dom Aço em descartar todos aqueles que estão fora de linha, enferrujados e que não se encaixam mais no novo padrão. O paralelo se estabelece com a relação do descarte de um robô como sendo uma vida. Estão literalmente jogando vidas fora e transformando-as em matéria prima para a produção de peças para outros robôs. Esse processo envolve as relações de poder instituídas pelas práticas de significação, que como enfatiza Woodward (2009), inclui a decisão de quem pode ser incluído e quem pode ser excluído dos processos.

O padrão de beleza no filme se mostra ainda mais claro quando os amigos de Manivela estão na loja de peças tentando consertá-lo e então o vendedor lhes oferece a nova “coleção de primavera do Grande Soldador” como única opção para o seu conserto, já que suas peças estão fora de linha. Assim como acontece na indústria da moda, as coleções estão em constante atualização e não acompanhá-las é estar fora de moda e fora do que é imposto socialmente como adequado. São processos culturais instituídos socialmente que impactam as relações sociais modernas. A ênfase em quesitos como esses reflete a concepção de que o cinema e as narrativas representam os valores estruturantes da sociedade, além de enfatizar a atuação desse meio de comunicação não somente como algo representacional, mas permite perceber a forma de atuação da cultura e ideologia (TURNER, 1997).

A criação de um padrão de beleza, estabelecido por uma ditadura da moda e do capitalismo, interfere diretamente na diversidade cultural e social. A estratégia de Dom Aço ao apresentar o seu novo slogan e a sua nova abordagem de vendas tem como princípio o despertar do desejo de compra a partir da necessidade em comum dos robôs, que representa a maior das estratégias usadas por equipes de marketing das maiores marcas do mundo. Ao parar de fabricar as peças comuns, a única opção dos robôs seria adquirir as peças novas, extinguindo qualquer diversidade existente entre eles. O orgulho à identidade, enfatizado por Piper na cena em que eles estão na loja de peças procurado por partes e ela diz que eles não são lixo e não são sucata, reflete um ponto importante de observação e crítica, tendo em vista que muitos adultos podem se reconhecer como uma minoria que tenta o tempo todo se afirmar como pessoa em uma sociedade que impõe padrões e conceitos pré-definidos. Mais uma vez percebe-se a abordagem dos conceitos de identificação, identidade e representação, enfatizados no processo de construção cultural e social abordados pelos Estudos Culturais. Visando ainda a ênfase de que esses pontos promovem críticas aos modelos sociais e representam uma das finalidades dos Estudos Culturais, promover discussões e transformações sociais.

Figura 1 – Coleção de primavera Grande Soldador



Fonte: Robôs (2005)

Os varredores são máquinas responsáveis por “varrer” os robôs ultrapassados da rua e levá-los para o ferro velho para serem transformados em novos produtos. Em uma analogia pode-se entender os varredores como uma maneira de “higienização” social, que busca uma limpeza da sociedade, eliminando todos aqueles que são indesejados socialmente, de forma a sobrar apenas a parcela aceita e entendida como ideal e adequada. O que estabelece uma crítica ferrenha a modelos de exclusões sociais, a partir de distinções por classificação econômica, social, de gênero, de raça e várias outras estabelecidas em nossa sociedade, compondo um cenário não muito diferente da representação do filme.

Os processos mercadológicos, com visão final e única ao lucro, estabelecem imensas divisões sociais. O filme consegue enfatizar grande crítica em relação ao processo de produção capitalista e consumista, que também impõe padrões sociais, econômicos e estéticos que representam uma mercantilização do ser. Ele consegue refletir questões que não se mostram distantes da realidade da sociedade contemporânea, cercada por grandes empresas e grandes indústrias que dominam seus meios e utilizam artifícios para a conquista de seus únicos e exclusivos objetivos. A sociedade capitalista instaura barreiras no processo de inclusão social, propondo que a felicidade está em quem consome mais e melhor, sendo que essa característica é incentivada o tempo todo pela mídia, capaz de determinar o que se consome, o que se veste, o que se come e até mesmo o que se fala. A desvalorização da cultura e das classes populares diante de uma estruturação dominada pela elite é notadamente enfatizada no filme e passível de reflexão acerca de uma mesma construção social da

realidade, que incita a subversão de valores éticos, morais e sociais a partir da exclusão social e econômica com foco estritamente mercadológico.

Assim como diversas outras narrativas, a ênfase em questões de consumismo, padronizações culturais e sociedade cercada por grandes corporações lucrativas representa críticas aos próprios modelos sociais e econômicos da sociedade contemporânea, que com a sua “profusão luxuriante de produtos, imagens e serviços, com hedonismo ao qual induz, com seu ambiente eufórico de tentação e proximidade, a sociedade de consumo revela claramente a amplidão da estratégia de sedução” (LIPOVETSKY, 2005, p.2). Essa sedução capitalista consegue representar padrões consumistas, edificados a partir das construções sociais e econômicas instituídas, que também enfatizam a percepção dos Estudos Culturais.

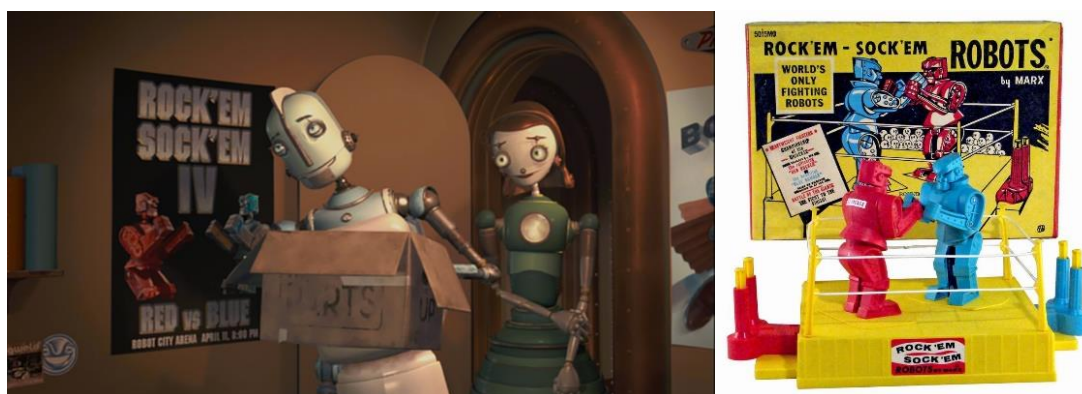
Diante de uma construção narrativa focada nas características de construção do espaço social e de apresentação de símbolos e metáforas, a concepção dessa categoria social reflete a característica abordada por Lévy-Strauss, de uma estrutura que permite identificar as camadas mais profundas de entendimento e de construção de sentido (BORDWELL, 2005), assim como a teoria do Eco (2009) sobre os leitores-modelos. A partir da inserção dos símbolos, representados tanto pela ênfase nas coleções de peças novas, adquirindo um sentido de padrão de beleza, quanto pela representação dos varredores, além de outras inserções representantes da caracterização de processos de identidade e identificação, é possível obter alguns aspectos que permitem a identificação de uma construção do espaço social por meio do que foi identificado como importante para a representação das formas de organizações social e a relação estabelecida entre os espaços sociais e os espaços industriais presentes na animação. Enfatizando mais uma vez que a elaboração do espaço social diz respeito a um ambiente que visa uma criticidade, representando “vícios e deformações da sociedade” (REIS; LOPES, 1988, p.205).

5.3 Referência à outras obras

Essa categoria elenca momentos de referências a outras obras populares passíveis de identificação do público adulto, tendo em vista que o processo de construção cultural e identificação se dá a partir da união de significados dentro de sistemas simbólicos que compõe as bagagens culturais.

A primeira referência traz um brinquedo da década de 60, *Rock 'Em Sock 'Em Robots*, em um pôster no quarto de Rodney, ainda criança, que possivelmente consegue ser identificado pelo público adulto, por ser um brinquedo mais antigo que consegue apelar a uma certa nostalgia, tendo em vista que não é um brinquedo tão conhecido nos tempos atuais, mesmo tendo sido reproduzido em versões mais novas.

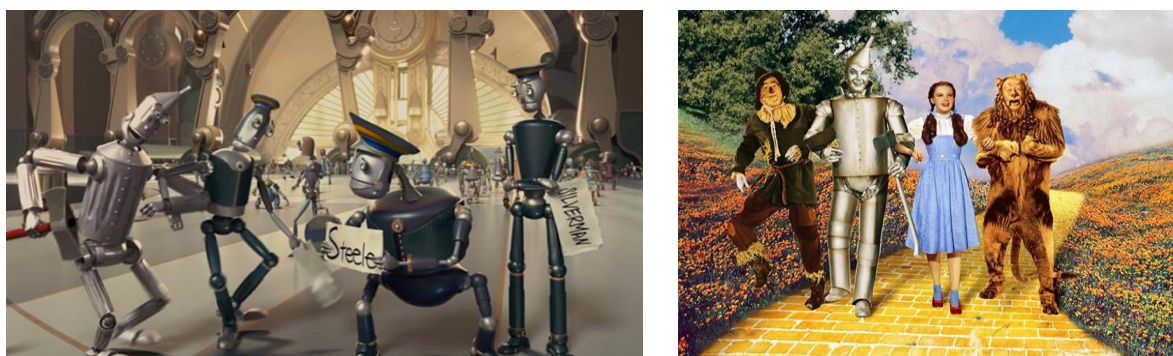
Figura 2 e 3 – Pôster Rock 'Em Sock 'Em Robots/Jogo original



Fonte: Robôs (2005) e site The Old Robots

Outra referência mais antiga é *O Mágico de Oz* (1939), conhecido filme do cinema clássico americano, que é representado pela famosa cena dos quatro personagens andando de braços dados, que acontece em uma cena na estação rodoviária de Robópolis, referenciado principalmente pelo Homem de Lata com o seu machado (no canto esquerdo da Figura 4). Esse filme marcou diversas gerações, não sendo mais tão reconhecido pelas novas. Por isso, entende-se que consegue gerar maior apelo referencial ao público mais velho.

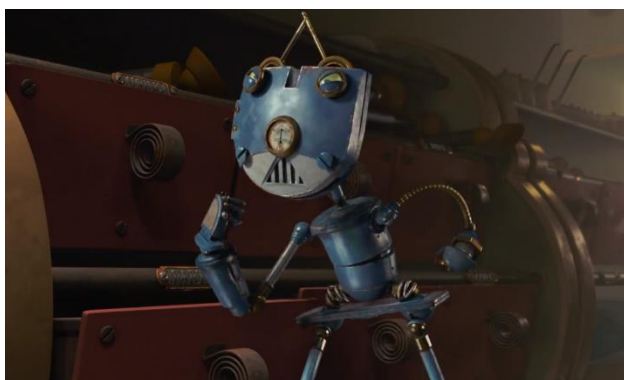
Figura 4 e 5 – Referência de O Mágico de Oz/Cena original



Fonte: Robôs (2005) e site Cinema Clássico

O filme *Star Wars* também é referenciado no filme quando traz Diesel, um dos amigos do grupo de Rodney, que é capaz de reproduzir fitas de sons gravados, imitando Darth Vader após colocar uma fita e dizer “A força é poderosa nele”, frase dita por Darth Vader em *Star Wars*, passível de reconhecimento daqueles que conhecem e já assistiram ao filme. Em *Robôs* a referência serve para enfatizar a disposição de Rodney em ajudar a consertar Manivela, dando a ele um reconhecimento com um certo tom de “salvador da pátria”.

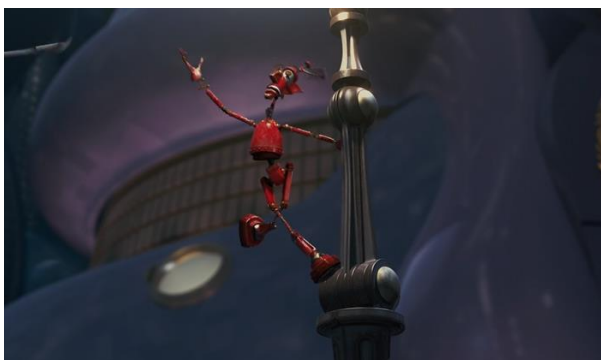
Figura 6 e 7 – Referência Star Wars/Darth Vader



Fonte: Robôs (2005) e site The Jibe

A quarta referência elencada é quando Manivela se despede da moça que conheceu no Baile Grande Soldador e, de forma apaixonada e revigorante, começa a cantarolar a música e imitar passos do filme *Cantando na Chuva*, da década de 50, famoso musical americano. As suas ações refletem diversas características presentes em umas das cenas mais famosas do musical, quando o personagem canta e sapateia na chuva, após encontro com o par romântico.

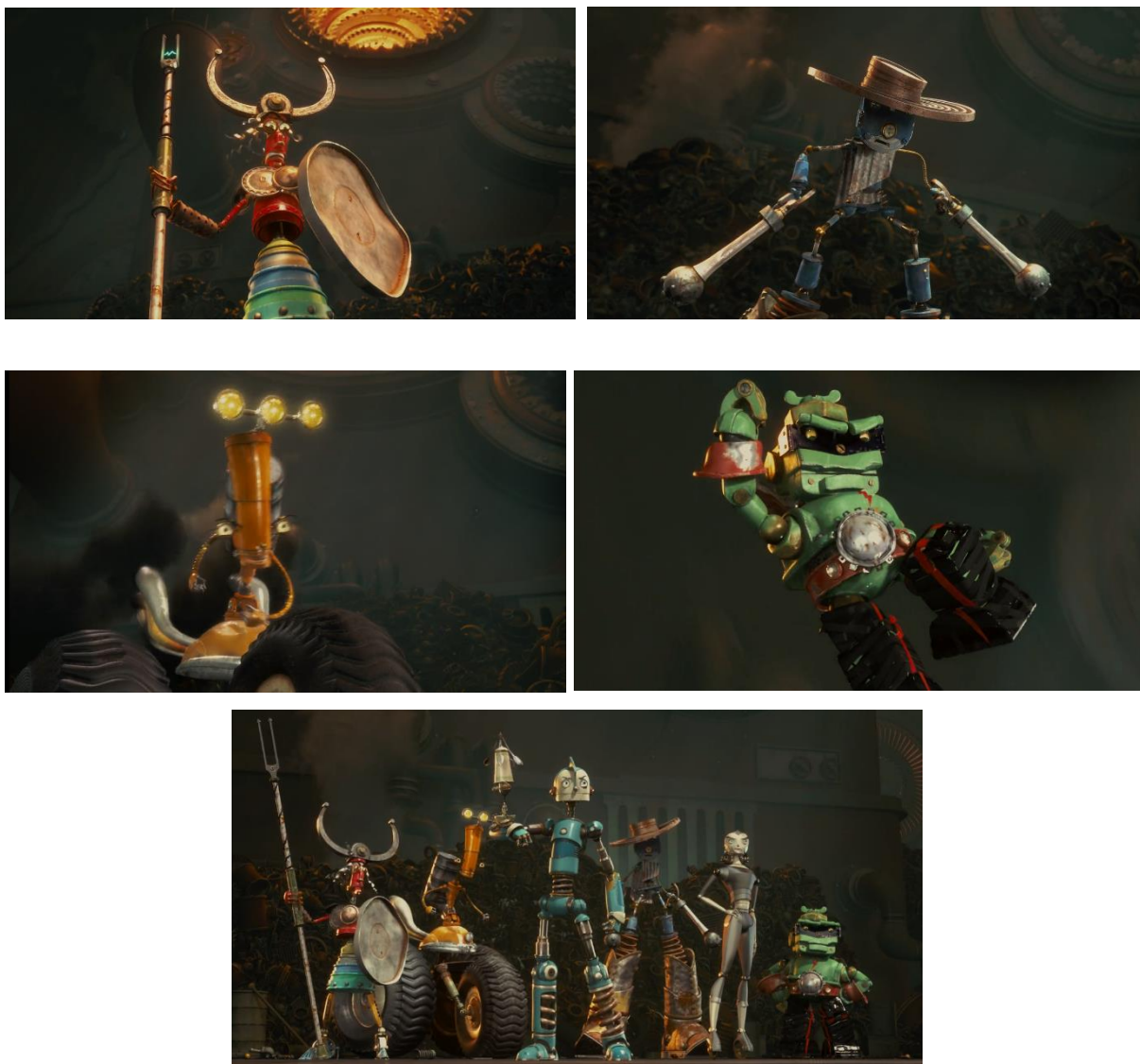
Figura 8 e 9 – Referência Cantando na Chuva/Cena original



Fonte: Robôs (2005) e Cantando na Chuva (1952)

A sequência de cenas quando Rodney e seus amigos estão se preparando para lutar no ferro velho traz referências a diversas categoria de filmes, com estilo *Viking* (Manivela), *Western Movie* (filme de faroeste) (Diesel), luta livre (Lug), carro estilo *Mad Max* (Crank) e pirata (Rodney), que a primeiro momento podem até ser reconhecidos, entretanto, proporciona uma linguagem simbólica acerca da construção de identidades a partir de um reconhecimento próprio como protagonistas de um momento de mudanças e como um processo de identificação e anseio de representação daquilo que gostariam (ou não) de ser. Além de representar a diversidade, capaz de integrar uma união de forças diferentes, mas unidas por um propósito em comum.

Figura 10 – Sequência de estlios



Fonte: Robôs (2005)

Durante a luta final contra o exército da Madame Junta e Dom Aço, Manivela dança uma música de Britney Spears (*Baby One More Time*, 1998), famosa cantora pop com grandes *hits* feitos no final da década de 90 e anos 2000. Tendo em vista que o filme é de 2005, a escolha do *hit* pop foi diretamente intencional para reconhecimento e identificação do público. Aproveitando ainda que o personagem estava “vestido” de mulher e a sua caracterização como personagem de alívio cômico.

Figura 11 – Manivela dançando Britney



Fonte: Robôs (2005)

Essa categoria, inserida como processo cultural, tem como base a teorização sobre formação da cultura, que enfatiza que através de conjuntos de significações, que incluem vários âmbitos sociais, conseguimos dar sentido ao mundo e criar uma maneira de vida global (WILLIAMS, 1992). Também entendida como um processo capaz de criar “os comportamentos, as práticas, as instituições e os significados que constituem nossa existência social” (TURNER, 1997, p.51). Com isso, compreendemos que as construções de redes de significados e codificações permitem uma intertextualidade através da gama de construções simbólicas presentes no repertório cultural de cada pessoa, permitindo que o uso de referências a outras obras seja assimiladas a partir desses processos. Esse entendimento permite que o processo de identificação do público seja construído por referências presentes no seu arcabouço cultural, construído por meio de diversos outros produtos culturais e experiências sociais.

A característica narrativa que permite a ênfase e a construção dessa categoria é o uso de símbolos e metáforas, que é representada pelas referências expostas acima, que compõem um espectro de associações capazes de oferecer

compreensões que vão além da percepção comum e do entendimento de primeiro nível, sendo possível a codificação dos símbolos a partir de uma concepção prévia. Portanto, o âmbito simbólico, nessa categoria, consegue “fazer brotar uma segunda significação” (MARTIN, 2003, p.93) por meio da representação de outras referências de produtos culturais que exigem uma bagagem cultural prévia do espectador.

5.4 Metáforas e referências do cotidiano

Essa categoria se refere ao processo de identificação a partir da alusão a momentos cotidianos vividos pelas pessoas, constituído a partir de uma base cultural que constrói as significações e o entendimento próprio como seres humanos.

Assim que Herb Lataria descobre que vai ser pai corre para casa, mas acaba perdendo “a chegada do bebê”. Sua mulher, para não deixá-lo triste, diz que não tinha problema, “fazer o neném é que é gostoso”. Nesse caso, fazer o neném seria montá-lo, já que eles são robôs. Mas claramente a fala de Lydia se remete a uma conotação sexual, referente ao ato sexual, que é reforçada com uma sonoplastia sensual e um olhar diferente da personagem para Herb. Garantindo assim a ênfase na intenção de inclusão de um apelo sexual nessa cena, direcionada ao entendimento do público adulto.

Um momento cômico e que pode trazer uma identificação, principalmente com as mulheres, é quando Grande Soldador volta para a retomada do controle da sua empresa e vai em direção à secretária para pedir que ela avise Dom Aço que ele está subindo. Nesse momento, enquanto ele está chegando, ela está no telefone, provavelmente com uma amiga, conversando sobre depilação e diz: “eu faço depilação brasileira, você não sabe, é uma loucura!”. Essa cena traz uma relação e possível identificação das mulheres com o ato e o estilo de depilação, ainda também podendo trazer uma leitura com conotação sexual. Além de tudo mostra um estereótipo de secretária que fica “passando o tempo” batendo papo no telefone e lixando as unhas.

A primeira grande frase que desperta em Rodney o seu desejo de ser alguém importante na vida é quando Grande Soldador, em seu programa de TV, diz que qualquer robô pode brilhar, não importa do que seja feito. Essa ideia traz uma metáfora sobre a vida, a respeito de inclusão e força de vontade. Não importa que tipo de

pessoa você seja, de que tipo de família você venha, nem mesmo as suas condições sociais e aparência física, mas a sua força de vontade pode te levar a qualquer lugar, é possível ser alguém importante, independente das suas condições sociais. Uma ligação se instaura no processo de identificação com todos os que “saíram do nada” e se tornaram alguém, acreditando em seus sonhos e indo atrás daquilo que acredita. Logo em seguida nota-se uma segunda frase que norteia grande parte do desejo de Rodney de ser inventor, “viu a necessidade? Atenda!”. A princípio ela revela uma simples prerrogativa de ação, mas consegue permear um contexto relacionado à humildade e à criação de propósito. Humildade para ajudar aqueles que necessitam, através do estabelecimento de um propósito de estar sempre disposto a auxiliar as necessidades e problemas de outras pessoas, conceituando-se como uma virtude muito valorizada na sociedade, a partir de construções culturais instituídas.

Durante o Baile Anual Grande Soldador, Wonderbot é confundido com uma coqueteleira e é usado para a preparação de um drinque, então ele começa a exprimir característica tipicamente de bêbados, feliz além da conta, perde a sua timidez — construída ao longo da narrativa e exemplificada pelos momentos que fica nervoso na frente de alguns robôs que o impõem medo —, começa a dançar com outros robôs e se sente muito animado. São características que podem ser reconhecidas pelo público adulto que já tenha passado por essa situação.

Quando Rodney está na estação para ir embora para casa, conversa com seu pai pelo orelhão. Ao final da conversa, o telefone, que ouve todo o diálogo, identifica a relação amorosa entre Rodney e o pai e o oferece uma promoção de um plano telefônico “Amigos e Família” para poder falar 500 minutos com o pai, grátis à noite e aos finais de semana. Essa publicidade é muito característica de planos de telefonia, que em qualquer oportunidade oferece planos com quantidades diferentes de minutos e, atualmente, com diversos pacotes de internet. Em algum momento quase todas as pessoas já passaram por algum tipo de situação parecida, no qual normalmente se sentem um pouco incomodadas com o tipo de abordagem inconveniente, assim como ficou Rodney.

No momento em que Rodney e seus amigos decidem lutar para salvar o Grande Soldador do ferro velho, Crank passa por uma dualidade vivida por muitas pessoas. Ele diz que está cansado de só reclamar e quer tentar ir à luta, mas ao mesmo tempo o seu medo quer que ele desista mais uma vez, já que o lema da sua vida é “nunca tente, nunca falhe”. Mas ele enfim chega à decisão de ajudar Rodney. Essa é uma

situação que pode acontecer várias vezes na vida das pessoas. O fracasso é uma concepção instituída culturalmente, no qual o medo de que isso aconteça impede que muitas pessoas tentem alcançar seus objetivos. Ele intitula as pessoas como perdedoras e incapazes, gerando um grande receio em tentar e não conseguir, considerando-se que a concepção humana sempre busca aprovação em suas ações.

Após vencerem Dom Aço e sua mãe, Rodney volta para a sua cidade para visitar seus pais e diz ao seu pai: “Sei que se sentia mal quando eu estava crescendo e você não podia me dar muitas coisas, mas você me deu a coisa mais importante, você acreditou em mim”. Rodney sempre reconheceu o esforço do seu pai em tentar dar a ele uma vida melhor, por isso nunca se rebelou contra a sua situação, tudo o que ele precisou foi de incentivo e crença na sua capacidade para ir atrás dos sonhos e de uma vida melhor para sua família. A sociedade constrói uma cultura social que dá valor a tudo aquilo que há muito esforço e empenho para ser conquistado, dando ênfase em todos os processos que visam o incentivo ao crescimento pessoal, como forma de obtenção de sucesso e realização própria.

As cenas elencadas e descritas acima representam cenários da construção cultural. Antes da eclosão dos Estudos Culturais, a cultura era unicamente associada a artefatos e produções materiais. Porém, a dedicação dos Estudos Culturais visava o entendimento da cultura também associada às práticas cotidianas e às produções de sentido (ESCOSTEGUY, 2010). A constituição cultural compõe um espectro relacionado às instaurações de significados e valores comuns que envolvem as ações cotidianas, determinando a maneira global de vida. Infere-se que essa categoria, marcada pelo uso de metáforas e referências do cotidiano, representa processos da vivência social que possibilita não somente a reflexão de contextos construídos culturalmente, mas um processo de identificação do espectador, que permite se colocar no lugar do cotidiano e da vida de um personagem, por exemplo. Enfatizado pela colocação de Martin (2003), que diz que o filme consegue ser uma parte da realidade exterior e pela de Aumont (2012) que se refere ao cinema como um meio de apresentar as representações geradas pela própria sociedade sobre si, essa categoria mostra cenas que permitem reflexões do cotidiano das pessoas e análises mais profundas das metáforas que também se encaixam em processos do dia a dia.

A característica narrativa do uso de símbolos e metáforas é a que melhor caracteriza a constituição da categoria de Metáforas e Referências do Cotidiano, através da especificação de cenas que permitem perceber construções simbólicas e

metafóricas que ajudam no sistema de identificação que se inserem com “mecanismos de base da constituição imaginária do eu” (AUMONT, 2012, p.244). A conotação afetiva representada pela construção narrativa propõe pontos de vistas culturais, morais e éticos inseridos no desenvolvimento dos personagens e no encadeamento narrativo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste trabalho buscou identificar como acontece a construção de contextos socioculturais na animação Robôs, que fosse capaz de gerar uma identificação com o público adulto. A ênfase dada em desmistificar o conceito de animação infantil voltada apenas às crianças foi elaborada a partir da identificação de características narrativas que permitem complexas criações de narratividades, envolvendo construções simbólicas como processo de formação cultural e social dos espectadores. A partir de considerações a respeito do que são as construções socioculturais, elucidada por meio da concepção dos Estudos Culturais, foi possível identificar quais as características formadoras do processo de concepção de mundo e entendimento dos sistemas simbólicos, que possibilitam a formação da identidade e os conceitos de representação e identificação, que compõem a elaboração dos filmes. Percebeu-se que os filmes, como importante meio de comunicação, são suscetíveis à elevação da concepção de meros produtos de entretenimento a produtos provedores de percepções e reflexões sociais. Identificando na animação, um gênero prioritariamente entendido para o público infantil, a capacidade criativa de inserir contextos sociais e culturais mesmo através da fantasia da animação.

A conceituação acerca das concepções socioculturais e a sua relação com o cinema, juntamente com uma familiarização a respeito do cinema de animação e as construções narrativas, foram pontos necessários para o atingimento do objetivo de analisar a narrativa de Robôs e identificar como são construídos os contextos socioculturais. Identificou-se as características narrativas que permitiram as construções de sistemas simbólicos representativos e a partir desse entendimento dos conteúdos latentes, foram elaboradas seis características socioculturais identificadas no filme e classificadas por meio das características de estruturação narrativa. As categorias permitiram selecionar cenas que elucidassem a sua identificação e reflexão acerca de como acontece a representação de processos culturais e sociais da nossa sociedade. E a percepção de como, mesmo em um filme de animação, é possível identificar processos tão atuais e relacionados à vida cotidiana e rotineira das pessoas, promovendo também reflexões sociais.

A leitura simbólica e a análise fílmica dependem de uma interpretação subjetiva do analista, o que pode ter gerado uma lacuna no trabalho em relação às

interpretações realizadas na análise de Robôs, tendo em vista que foram postas em prática as minhas percepções, inferências e a minha base cultural para a construção e seleção das cenas identificadas como conteúdo latente, identificável por um público adulto de segundo nível. Por isso, essa característica pode refletir diversas interpretações, dependendo dos seus referenciais culturais e sociais. A não elaboração de uma decupagem do filme foi optada pelo tempo hábil existente e pelo entendimento de que esse recurso traria muito trabalho técnico que não seria, necessariamente, útil ao entendimento e análise simbólica do filme. Entretanto, um agrupamento geral e divisão do filme em etapas poderia ter sido analisado e adequado às características narrativas e categorias socioculturais, de forma a trazer uma classificação geral do filme. Porém, a metodologia usada não foi prejudicada pelas lacunas existentes, pois conseguiram representar como acontece as construções socioculturais na animação, a partir da descrição de cada categoria criada.

O trabalho se mostrou de fundamental importância para análise das representações socioculturais nos meios de comunicação, das suas consequências na formação das identidades e da possibilidade de reflexão acerca da sociedade que estamos construindo, baseada em sistemas que definem padrões de vida, excluem as diferenças e norteiam as estruturas e organizações sociais em um processo que direciona a lucratividade mercadológica. Podendo contribuir para transformações e mudanças sociais e ponderações acerca dos valores sociais, morais e éticos constituídos, reverberando possibilidades de estudos não somente nos âmbitos comunicacionais, mas psicológicos, sociais e até econômicos.

A descrição das cenas e a explicação de momentos do filme permitiu a exemplificação das categorias socioculturais, criadas a partir de uma leitura de segundo nível, que mostrou que a leitura simbólica permite a interpretação de conceitos que podem ir muito além do que está explícito no filme, exigindo a minha “contribuição” simbólica e embasamento cultural prévio para a compreensão e assimilação do conteúdo latente. Não podendo esquecer da contribuição visual e liberdade criativa para a expansão das interpretações.

Em um contexto analítico geral, baseado na análise de cada categoria do filme, identificou-se alguns padrões de construções socioculturais que representam bases gerais de constituição social, entendidos como padrões culturais comuns, sendo que a estipulação de estereótipos também representa o entendimento social das nossas caracterizações humanas. Esses padrões enfatizados se referem à construção do

papel do homem e da mulher, o estabelecimento de hierarquias sociais e trabalhistas, transmitindo valorizações do poder econômico, instituída pela concepção de padronização estética, padrões relacionados à constituição familiar tradicional, valores morais e éticos, ocorrências cotidianas e o uso de referências populares como parte de um processo de identificação. Além disso, enfatiza-se padrões de classes sociais e críticas relacionadas ao capitalismo e consumismo, que podem ser observados em diversas construções narrativas atuais. Além dos padrões socioculturais observados, existem padrões narratológicos que revelam características de estruturas narrativas percebidas em construções fílmicas, a partir da ênfase em uma jornada do herói e características narrativas exemplificadas entre a edificação do espaço, uso dos símbolos e metáforas, construções dos personagens e seus espaços psicológicos. Mesmo o filme sendo constituído por vários padrões narrativos e podendo se premeditar possíveis desdobramentos e fechamentos da história, muitas vezes entendido como um padrão clichê, ele ainda permite construções complexas que possibilitam diversos níveis de leituras e interpretações. Os estereótipos se caracterizam pelas construções dos personagens, papel do homem e da mulher, a concepção de vilões e mocinhos e a construção do espaço social. São características construídas culturalmente e que estabelecem entendimentos gerais sobre determinado conceito.

A percepção dos símbolos e referências aos acontecimentos comuns refletem os processos de significação e a ligação de significados, que compõe as bases culturais de cada pessoa, permitindo uma gama de identificações próprias. Como base crítica, percebe-se pela análise das estruturações sociais e culturais do filme que o sistema de construção capitalista regido por grandes indústrias mercadológicas é capaz de ditar as estruturas e relações sociais de uma sociedade, de forma a deslegitimar a formação cultural individual e induzir a perda da identidade. A padronização estética reflete um consumismo e ênfase em valores associados ao “ter coisas”, que traz, na sociedade, um esvaziamento das relações, cada vez mais superficiais. O estabelecimento de relações e convívio é instaurado com as suas “coisas” e os seus produtos. Além dessa análise, é possível perceber ideologias do uso de lutas sociais, que visam a promoção de mudanças e crenças em valores morais e sociais em busca de um objetivo social comum, também valorizando pilares familiares.

O filme consegue mostrar um processo mercadológico que visa o lucro acima de tudo, a desvalorização das diferenças e um rebaixamento das classes inferiores diante de uma elite dominadora. São característica passíveis de reconhecimento na sociedade, o que permite a reflexão sobre o tipo de contexto em que se vive, que prioriza um consumo desnecessário visando a manutenção de um *status* social. São questões que fazem parte das construções culturais, enfatizadas pelos sistemas simbólicos inseridos em diversos meios de comunicação como forma de influência social.

Entende-se ainda que é possível atrair mais de um público que se identifica com a animação, trazendo a visão de que ela não foi feita exclusivamente para o público infantil. O tipo de concepção e criação narrativa enfatizada, elucidando diversas reflexões sociais e culturais, mostra como isso é possível. Traz momentos de descontração e possíveis reflexões não somente para as crianças. Apesar da análise de Robôs ter permitido a identificação da inserção de contextos socioculturais dentro da animação, ela não permite dizer que é possível reconhecer essas categorias dentro de todas as animações infantis. Entretanto, este estudo possibilita uma abertura de caminhos existente para possíveis pesquisas relacionadas a esse entendimento.

Sugere-se como desdobramento dessa pesquisa uma visão que busque identificar os padrões de comportamento e valores inseridos nas animações, de forma a se analisar como eles se constroem na narrativa e se existem diferenças e mudanças nas suas concepções ao longo do tempo, questionando se os valores refletidos sempre foram os mesmos ou as suas representações vêm mudando. Podendo ainda haver uma replicação da pesquisa utilizando outras animações, no intuito de identificar possíveis repetições dos padrões apontados, como forma de também revelar características da indústria cultural. Apelando também para um estudo que permita identificar a troca de influências entre a animação e a sociedade. Visando entender até que ponto o filme influencia na constituição da sociedade, sendo ele entendido como um meio de comunicação formador de visões de mundo, e até onde a sociedade dita as inserções socioculturais, trazendo o filme para a visão de refletor social.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. 9. ed. Campinas: Papirus, 2012.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1973. p. 19-60.
- BORDENAVE, Juan E. Diaz. **Além dos meios e mensagens**. Petrópolis: Vozes, 1983.
- BORDWELL, David. **O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos**. In: RAMOS, Fernão (Org.) Teoria contemporânea do cinema: documentário e narratividade ficcional, Volume II. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2005.
- CEVASCO, Maria Elisa. **Dez lições sobre estudos culturais**. São Paulo: Boitempo, 2003.
- ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- ESCOSTEGUY, Ana Carolina. **Os estudos culturais**. In: HOHLFELDT, Antônio; MARTINO, Luiz Cláudio; FRANÇA, Vera Veiga (Coord.). Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências. 10. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010. p. 151-170.
- FOSSATI, Carolina Lanner. **Categorias de narratividade no cinema de animação**: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin. 2010. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.
- GAUDREAULT, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.
- GOMES, Luciana Andrade; SANTOS, Laura Torres S. **O Double coding na Animação**: a Construção do Desenho Animado Contemporâneo para Adultos e Crianças. Revista Brasileira de Inovação Científica em Comunicação, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 74-81, 2007.
- HILTY, Greg; PARDO, Alona. **Movie-se: no tempo da animação**. RJ: Centro Cultural Banco do Brasil, 2013.
- LIPOVETSKY, Gilles. **A sedução não pára**. In: _____. A Era do Vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo. Barueri, SP: Manole, 2005. cap.1.
- LOTMAN, Yuri. **Estética e semiótica do cinema**. Lisboa: Estampa, 1973.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. 2. Ed. São Paulo, SP: SENAC São Paulo, 2005.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MIRANDA, Carlos Alberto Pires. **Cinema de animação**: arte nova, arte livre. Petrópolis, RJ: Vozes, 1971.

MÜHLEN, Johanna Coelho von. **Robôs: pensando as representações corporais a partir de um filme infantil**. 2007. In: Efdportes Revista Digital, Buenos Aires, n.113, 2007. Artigo. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd113/robos-pensando-as-representacoes-corporais-a-partir-de-um-filme-infantil.htm>>. Acesso em: 15 de outubro de 2018.

NARRATOLOGIA. In: E-Dicionário de Termos Literários. Disponível em: <<http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/narratologia/>>. Acesso em: 04 de outubro de 2018.

NOGUEIRA, Luis. **Manuais de Cinema II: Gêneros Cinematográficos**. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

PINTO, José Milton. **Introdução: A mensagem narrativa**. In: BARTHES, Roland. *Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas*. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1973. p.7-18.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Forense Universitária. Editora CopyMarket, 2001.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática S.A., 1988.

SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.); HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. STEVE CUTTS. Disponível em <<http://www.stevecutts.com/>>. Acesso em 20 de setembro de 2018.

STOREY, John. **Cultural Theory and Popular Culture: an introduction**. Pearson, 2009.

THE JOBE. Disponível em: <<https://thejibe.com/articles/4-dark-user-experience-patterns-must-stop>>. Acesso em: 20 de outubro de 2018.

THE OLD ROBOTS WEB SITE. Disponível em: <<http://www.theoldrobots.com/RockEm2.html>>. Acesso em: 20 de outubro de 2018.

TODOROV, Tzvetan. **As categorias da narrativa literária**. In: BARTHES, Roland. *Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas*. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1973. p.209-254.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus, 1997.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 7 ed. Campinas: Papirus, 2011.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**. São Paulo, SP: SENAC São Paulo, 2016.

ROBÔS. Direção: Chris Wedge. Produção: Jerry Davis, John Donkin e William Joyce. EUA: Blue Sky, 2005. 1 DVD (89 min.), son. color.

WALL-E. Direção: Andrew Stanton. Produção: Jim Morris. Califórnia, EUA: Pixar Animation Studios, 2008. 1 DVD (98 min.), son. color.

APÊNDICE A – Descrição da história de Robôs

Robôs é uma animação produzida em 2005 pelos estúdios Twentieth Century Fox Animation e Blue Sky Studios. A direção é de Chris Wedge e a co-direção do brasileiro Carlos Saldanha. A ambientação acontece em uma sociedade de robôs, com grandes construções, inovações e características físicas de cidade futurística.

Rodney Lataria é um garoto que cresceu em uma cidade pequena do interior (Rivet Town), em uma família sem muitas condições financeiras, principalmente quando se tratava de comprar peças novas para o seu crescimento. Com isso ele acabava usando peças de segunda mão doadas por parentes. Durante uma Parada na cidade, o pai apresenta o boneco do Grande Soldador (inventor e dono das Indústrias Grande Soldador) ao filho como sendo o maior robô do mundo, após ele. Rodney começa a assistir o programa do Grande Soldador, um grande incentivador de ideias e de novos inventores, e se interessa muito pelo seu discurso motivador (“se um robô é feito de peças novas, velhas ou sobressalentes, você pode brilhar, não importa do que seja feito”). Inspirado pela frase do Grande Soldador, “viu a necessidade? Atenda!”, Rodney começa a projetar um dispositivo capaz de ajudar o seu pai no serviço como lavador de pratos em um restaurante da cidade, tendo em vista a quantidade de demanda e a falta de recursos do pai para comprar peças novas, pois as suas já estava ficando velhas e enferrujadas. Após um tempo, Rodney também já estava trabalhando junto com o pai no restaurante como garçom. Ao vê-lo tendo problemas com suas peças velhas de lavador e a grande pilha de louça suja, Rodney oferece a sua invenção projetada para tentar ajudá-lo e ele acaba aceitando. Estava indo tudo bem com o serviço até Wonderbot (invenção de Rodney) acabar se assustando e se amedrontando com a presença do dono do restaurante (um chefe mandão e grosseiro). Após ser demitido pelo ocorrido, Rodney decide ir para a cidade grande (Robópolis) ir atrás do seu sonho de poder ser alguém na vida. A sua partida é lamentada pelos pais, mas apoiada.

Ao chegar na cidade grande, Rodney se depara com uma cidade caótica, cheia de robôs com pressa e com uma vida agitada. É abordado por robôs de todo tipo, mendigos, vendedores de contrabandeados e charlatões como o Manivela, que voltam a se encontrar no caminho, nada comum, até as Indústrias Grande Soldador, destino final de Rodney. Quando chega nas Indústrias, encontra o portão fechado. Ao

questionar com o pequeno “porteiro”, Tim, sobre o motivo dos portões estarem fechados, ele responde, de forma irônica e rude, que eles não estavam contratando novos inventores e ele não poderia entrar. Desolado, tenta encontrar uma maneira de ir até a sala do Grande Soldador na parte mais alta do prédio. Quando chega lá encontra Dom Aço (novo chefe da empresa) no lugar do Grande Soldador, e acaba sendo enxotado da sala. Sem querer, Rodney acaba indo parar no lixo, onde um ladrão tenta roubar os seus pés. Quando encara o ladrão, descobre que é Manivela, o robô que havia encontrado anteriormente. Após algumas divergências, a confusão entre os dois é esclarecida e Rodney conhece os amigos de Manivela, — que estavam procurando por peças no lixo, devido à falta de opções de compra para robôs ultrapassados — que vão para a loja de ferragens em busca de peças para tentar consertar Manivela. Entretanto, eles não fabricam mais partes comuns para os robôs, apenas peças da nova coleção, brilhante, padronizada e cara. Rodney acaba encontrando com o grupo novamente na loja e diz que pode ajudar a consertar Manivela. Quando Manivela é consertado, eles levam Rodney para ficar na pensão da Tia Turbina, lugar onde moram. Rodney fica bastante decepcionado com o seu “fracasso” do primeiro dia e com medo de ter decepcionado os pais.

No dia seguinte, Rodney, indignado com o sumiço do Grande Soldador e com a multidão desesperada por consertos e peças novas, decide consertar e ajudar todos eles e vira um aclamado herói popular. Após receber a notícia de que seu pai não está muito bem, decide ir atrás do Grande Soldador pedir para que ele voltasse para resolver os problemas enfrentados pela população. Decidem então entrar de penetra no Baile Grande Soldador para tentar encontrá-lo, porém, ele não aparece e Rodney acaba sendo descoberto como o robô que estava consertando os fora de linha. Para não ser morto, Cappy (uma das funcionárias de Dom Aço) o ajuda a escapar. Após fugirem, ela decide o levar para a estação ferroviária para voltar para casa, mas após insistência de Rodney, ela o leva até a casa do Grande Soldador para falarem com ele. A decepção é grande quando descobre que o grande ídolo está entocado em casa preocupado apenas com labirintos de dominó, sem nenhum interesse em voltar a comandar a empresa e em cuidar das pessoas novamente, ao ponto de mandar Rodney desistir de combater Dom Aço e procurar algum outro sonho bobo.

Após isso, Rodney realmente decide voltar para casa. Mas no momento em que decide ir embora, seus amigos aparecem contando os problemas enfrentados pelos fora de linhas que estão sendo cruelmente mandados para o ferro velho da

Madame Junta (mãe de Dom Aço). Rodney então decide ficar e tenta motivar os amigos a lutarem. Nesse meio tempo, Grande Soldador também aparece na estação para ajudá-los a combater o inimigo, e todos vão direto para as Indústrias Grande Soldador no intuito de assumir o controle novamente. Quando Grande Soldador vai conversar e demitir Dom Aço, ele acaba apanhando e ficando inconsciente. Rodney consegue resgatar e fugir com o Grande Soldador — que foi danificado com a pancada dada por Dom Aço — enquanto é perseguido pelos seguranças de Dom Aço. Cappy consegue salvá-los, porém Grande Soldador acaba indo parar no caminho para a morte no ferro velho. Mesmo assim, Rodney consegue convencer todos, mais uma vez, a lutarem e não desistirem. Mas esse objetivo quase é destruído quando o exército da Madame Junta se mostra muito maior do que Rodney e seus amigos. É nesse momento que surge Piper (irmã de Manivela) com uma grande quantidade de robôs ultrapassados para combaterem o inimigo, e assim começa a batalha entre o bem e o mal.

Grande Soldador é salvo e os fora de linha conseguem vencer Dom Aço e sua mãe. Rodney retorna à sua cidade com Grande Soldador e surpreende seus pais com a visita e com a notícia que ele será o braço direito do ídolo e seu sucessor nas Indústrias. Ele leva peças novas para seu pai e realiza o seu sonho de poder ser músico. Rodney consegue, enfim, orgulhar sua família e conquistar o seu grande sonho, ajudando não somente ele e a sua família, mas toda uma população marginalizada.